火热大作超撼攻略阵容!点燃冬日游戏热情!

震撼价 6.99

电子游戏软件



电软视点

不要战争要游戏
窥探中东游戏市场

赤字、破产、要挟媒体?
育碧惹上大麻烦

游戏是谁的?
你们敢不玩倒计时吗?

卷首大特报

FF13最新情报
角色成长系统要素公开

秋冬超大作攻略集结

「新超级马里奥兄弟」全隐藏要素公开
「刺客信条2」二度演绎杀手悲歌
「露娜·银星协奏曲」感动百万人RPG
「求生之路2」僵尸之城大逃生

无双报道

龙如4/失落星球2
最终幻想14/战场女武神2
赛尔达传说 灵魂轨迹
但丁地狱/反叛连2

彻底攻略

刺客信条 血统
召唤之夜X 泪之皇冠

索尼年度战略发表会3D游戏全面支持
神游行货iDSi发布对应中文网络
现代战争2五日破六百万创销量新记录
NPD北美10月软硬件销量统计数据, Wii重回王座

2009年11月下 总第264期
ISSN 1006-5032
22>
9 771006 503000



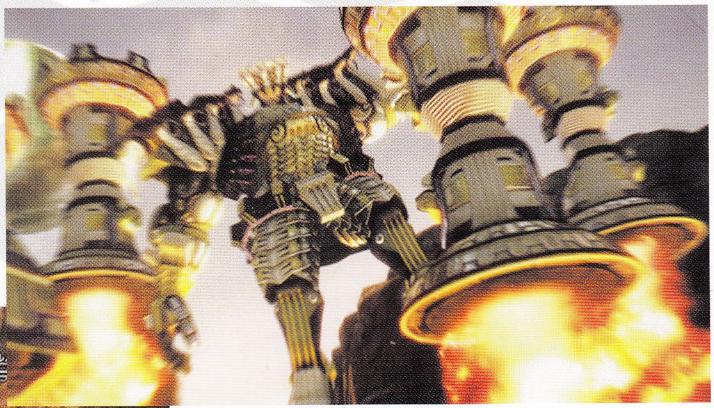
法尔希是以水晶为力量来源而存在于这个世上，
茧与外部世界脉冲都有着其各自的法尔希，
他们会创造出食物等世上这些各式各样的物品……
被法尔希赋予使命的人称为露希，
露希是世界上唯一能用魔法进行召唤的人

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

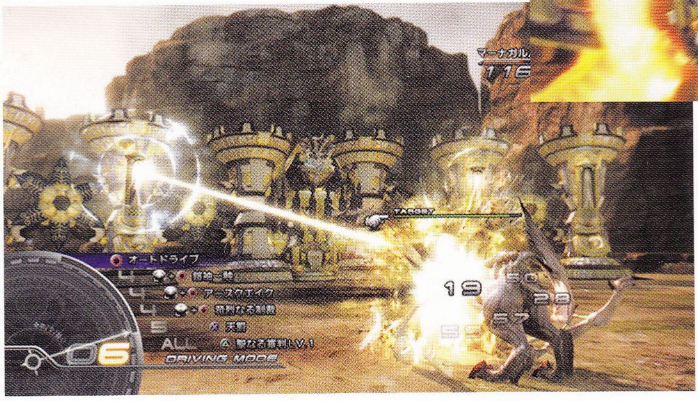
年度最值得期待之作！愈发明朗化的情报呈现在眼前

空中浮游都市“茧”，还有其下方的广阔大地“脉冲”，以“主人公雷霆一行人在这两个世界所展开的恢宏壮阔的冒险旅程”为主题的RPG，那就是即将在2009年12月17日率先登陆于PS3上的《最终幻想13》。本次我们主要为大家介绍队伍中的霍普与赛兹的召唤兽与终于呈现在世人眼前的本作角色成长系统，还有系列中按惯例出现的陆行鸟，以及茧里面的新城镇。随着游戏发售日的临近，关于本作已经有了越来越多的实际内容放出，对于这一点还请玩家们逐一消化。 □文/桔梗

PS3	本刊译名：最终幻想13			2009年12月17日
X360	RPG	SQUARE-ENIX	9240日元	日版
	BD DVD	1人	720p	12岁以上



降临在沙尘中的巨人是和少年共进退的守护神



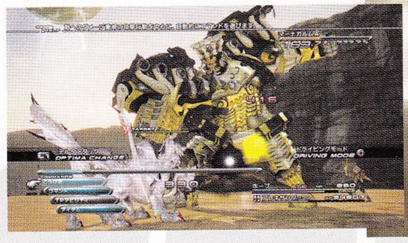
神圣光束在战场交错 守护神变为牢不可破的要塞

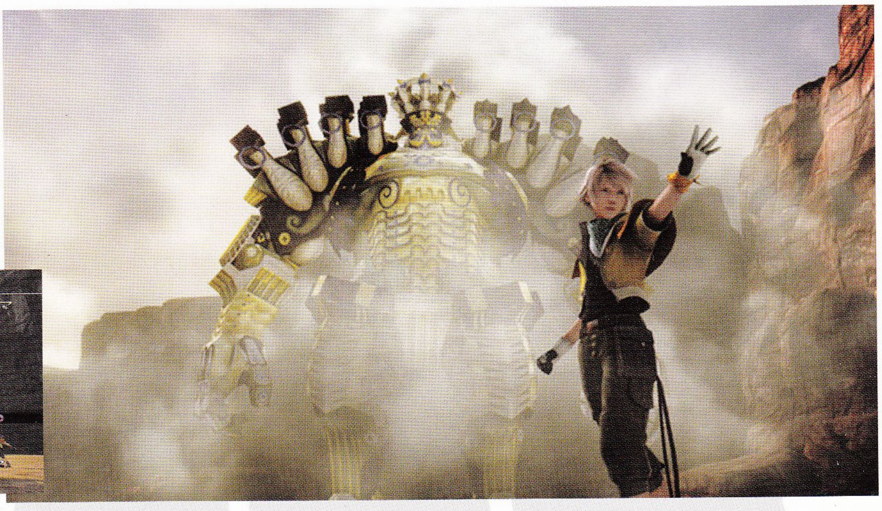
发动驾驶模式的亚历山大会化身成包围整个战场的巨大要塞。如导演鸟山求所说，零件会在发动驾驶模式后从天而降并进行合体。除了本体以外，亚历山大似乎还有好几样零件可以组合，尽管一般状态已经相当庞大，不过在装上零件后还会变得更大，亚历山大简直就如同系列9代剧情中那样规格超乎想象的巨型召唤兽……

Alexander 亚历山大

数年后再登场

亚历山大作为老牌召唤兽之一，本作中同样有着足以震撼对手的体型，尽管如此，它所展开的攻击方式却相当多样化。不仅会用拳头近战还会施展远程攻击，而其招牌必杀技“神圣审判”也为人熟知。

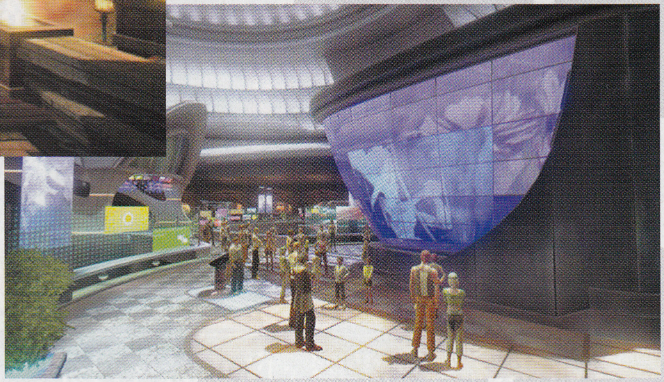






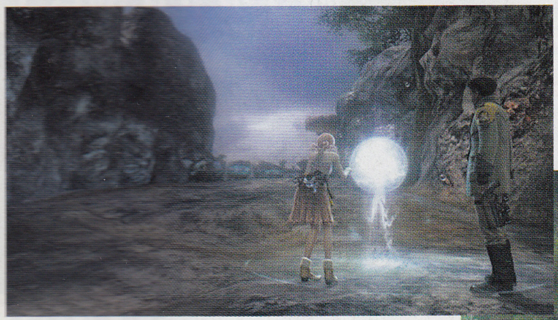
在新公布的场景中，“晦暗水乡”是一座为了研究生态系而受到控管的自然环境保护区。本作官方网站所公开的小说就是以该地风光为背景的。图中可以看到，遍地绽放花草的悬崖，其下方就是雪拉湖。自然景观丰富的晦暗水乡便是以该湖泊为中心的一片湿源。在晦暗水乡里面座落着雪拉湖、森林、溪谷等景观，是一个充满了丰富自然资源的地区。这里遍布着各式各样的植物。当然，也包含了魔物在内的各类动物栖息于其中。为了研究该地区的生态系结构，这里受到了圣府军的严格管控，原则上说，市民是禁止入内的。不过，圣府每一年都会举办一次自然观摩会。所以，也唯有在这个时候，一般民众才能有办法入内参观。那么作为在故事中如此重要的地点，这其中有什么在等待着雷霆他们呢？

生活在充满刺激事物的欢乐都市的人们



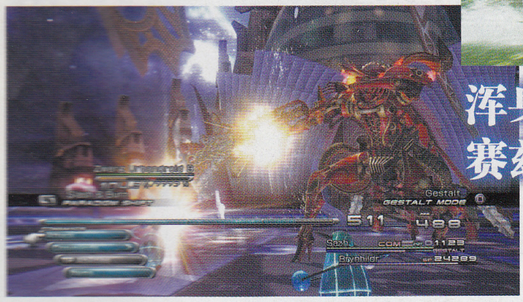
↑鹦鹉螺乐园中不光只有大自然美景，还有享受到运用高科技的娱乐设施，也不乏人潮拥挤的地方。图中屏幕放映的是当地人们很熟悉的水之召唤兽赛琳的影像。

因为苗中各地观光客的来访而热门不已的都市——鹦鹉螺，是一座以圣府经营主题乐园“鹦鹉螺园”为中心的都市，相信这里必是个有趣的地方。



→在本作官方网站上连载的小说第二话中，其中的某个章节会描述霍普过去在晦暗水乡中所遭遇到的种种经历。关于这一点也是了解每位角色的必经之路。





浑身缠绕着真红火焰，赛兹的契约召唤兽浮出水面！

←相比起巴哈姆特和奥丁这类传统的力量型召唤兽而言，布伦希尔德更加擅长灵巧多变的攻击套路，相信也是在游戏的战斗中增加连击数的有效手段之一。

导演鸟山求最新访谈来揭露游戏的点点滴滴

本作的成长系统相较于FF10来说，更能朝着上下的立体方向发展。另外，因为朝着立体方向延伸的水晶枝干可以依照喜好来调整，所以能够遵照自己的想法让角色成长。也正因为这样，这个系统在开发时被大家戏称为“水晶盆栽”。（笑）因为水晶石本身会慢慢开放职务的成长界限值，所以水晶石是有等级设定的。也就是说，当时职务等级的最大值，那就是水晶石的等级。除此之外，当时能够取得的水晶上限是预设好的，会随着水晶石的等级而定。随着等级上升，所能取得的水晶数量上限也会渐渐变多。故事进行到一定阶段后，玩家便可使用陆行鸟。另外，尽管HP会在撞到怪物的时候减少，不过经过一段时间后便会逐渐恢复，因为只要确实避开怪物绕行的话就能够一直骑着陆行鸟移动。曾在影片中出现的水之召唤兽赛琳和红宝石召唤兽卡邦克尔在本作中非真正的召唤兽，是存在于当地流行的童话中的。



Brynhild
布伦希尔德

真红之召唤兽

赛兹的契约召唤兽，女性，北欧神话中的女武神之一，也是奥丁的女儿，浑身缠绕火焰的真红召唤兽。布伦希尔德是FF系列中首次登场的召唤兽，在本作中的骑乘模式中会变形为一辆重装甲车来发动猛烈的炎属性攻击，特点是能与赛兹发动连携攻击，是增加攻击连击值的专家。

本作的角色成长系统终于明朗化！

本作的角色成长系统与FF10的“晶球盘”有着异曲同工之妙，但又因存在着多种不同类型的盘面，所以这一点又与FF12国际版的“职业盘”相似。随着情报的更新，全数六种职务终于完全揭晓，分明是“擅长物理的攻击手”、“特化魔法的追击手”、“擅长回复的治疗手”、“提升我方状态的强化手”、“负责防御的防御手”以及“削弱敌人的弱化手”。需要指出的是，如果让角色成长就要消耗CP值，它的存在是类似于FF10中的S.LV，作用是在盘面上走动和学习能力，同样是在战斗中获得，因为本作是不存在角色等级的设定的。



←图中显示着只有“攻击手”和“追击手”，并未看到其他类型，这代表着这个阶段恐怕还不能往其他方向发展，决定好后就可以育成了。

菜单画面公开



多样的构造形式 随等级变化的盘子





↑通过外围到达中央处的水晶，职务等级便会提升，切换成更高一级的盘面。

→国中能看到存在着HP系，物理系，魔法系和能力参数系的水晶能力。

系列传统伙伴陆行鸟再次登场！

陆行鸟是FF系列里众所周知的角色，玩家可以骑在它的背上在大地上奔驰。当然，在本作中登场的陆行鸟也是玩家们冒险时的可靠伙伴。玩家可以在故事发展到一定程度后骑行陆行鸟。骑上陆行鸟后，不仅移动速度会快上很多，而且可以在不遇敌的安全状况下移动。在这回所公开的画面中，香草所骑的陆行鸟是生长在下界脉冲的陆行鸟。

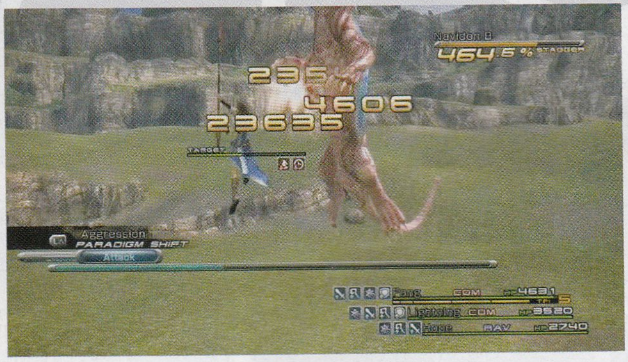
能够骑着陆行鸟在地图上到处奔跑！





↑“！”代表着附近有宝物，接下来可以操控陆行鸟用其利爪把地底的宝物挖出来。

最高输出已确定



←需要补充说明一下本作的输出设定，图中能看到伤害达到了五位数，那么理论上说一次性单击最高输出基本可以到达99999。

本作导演鸟山求危险剧透 用淡定的心态自行路过吧

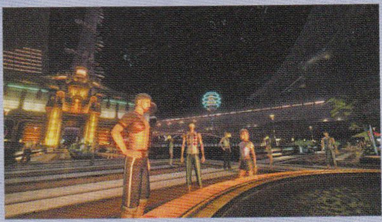


塞拉在故事中丧命，但被称为死者之魂的东西会回归到茧，担任这个系统中心的就是法尔希。茧的法尔希不过是被称为众神的事物模仿下界法尔希制造出来的，因而与原本的目的不同，是为了通过让人类或动物的生命能量还原至某个个体，从而制造出究极生命体。塞拉的灵魂回归茧这一事件，使法尔希的系统里出现了不应存在的bug，以此为契机，雷霆他们打倒了神，塞拉作为神的新法尔希成为了Seraph。

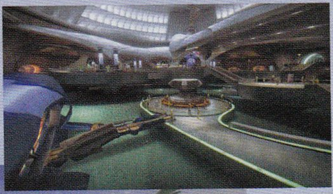


主角们的命运将是……

充满各式迷幻灯光的幻想风格夜景!!



鹦鹉螺的一景，用来取代被当成地标之钟楼的纪念馆，还有其他种种设施。还可以发现像是圣府军设施的建筑，并且这其中还有警卫。



↑做为都市的闹市区，这里终年会聚着来自不同地域的人们，所以给人的感觉也非常的热闹。



←放养陆行鸟和绵羊让来访的人们展露笑容。就像是观光区一般，还可以看到礼品的货车。



GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.264

COVER 求生之路2

Vol.264　2009 November

CONTENTS

版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：李志武
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/杨旭/张建凯 ■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061
■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

年底永远也少不了BAN你一机

BAN机一到，XBOX360玩家的注意力就会大规模转移。别的损失不说，对全体刷机用户而言至少会少掉两个月的金会员使用时间。这是实实在在的。不过这事在这两期杂志中说得已经够多了，在这里我们应该提点高兴的事。一件就是12月份iQue将在国内正式推出DSi，虽然比日本又晚了一世代（最新型NDSiLL已经在争议中发售），但总算没忘了咱们中国玩家，同时神游也推出了对应的软件下载计划等新内容，对于咱们来说还是相当值得关注的。而关于NDSiLL和神游DSi的硬件信息，我们将在接下来的两期杂志中进行报道和分析，敬请关注。另外，在本期杂志制作后期，SONY召开了新的说明会，发表了关于2010年PS家族的发展计划和盈利目标，具体的在本期新闻眼中都有详细解读，大家可以参看。在这里，责编就说下明年SONY重点推出的3D游戏系列。所谓3D游戏，正是电影院热炒的3D视觉电影的游戏版本，这不是啥新技术。早先在PS3和360平台也有少数几款游戏支持了3D眼镜，实现了立体效果。特别需要指出的是，在PC平台这项技术比游戏机要走得更早，已经有不少主流游戏支持了3D效果，包括《生化危机5》、《极品飞车》等，可惜这些游戏的家用机版还不支持。不过在明年SONY将在PS3上推出更多有真正立体效果对应3D眼镜的游戏。相信具正与Nvidia的PC版3D眼镜是同样的技术，具体的我们也将持续关注。当然，3D之风不仅在PS3上，要想实现XBOX360和Wii也同样玩得转，因此我们大可以期待明年各大主机在3D视觉领域进行一番热炒吧。总之，接下来游戏界将吹来更多新风，次世代的战争还远远没有结束。

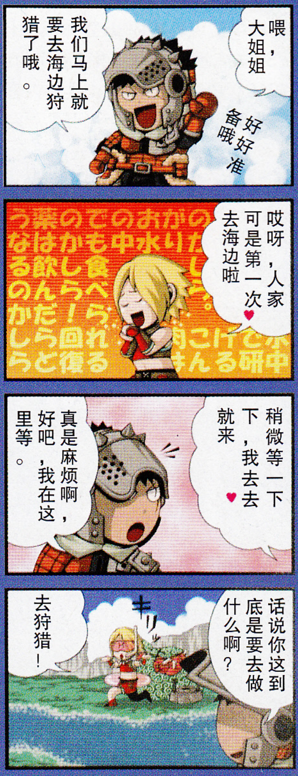
本期热门攻略众多，都是大家用得着的，一年游戏最旺的时间段就在本期，小编们忙死，希望您玩得爽。

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）；
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

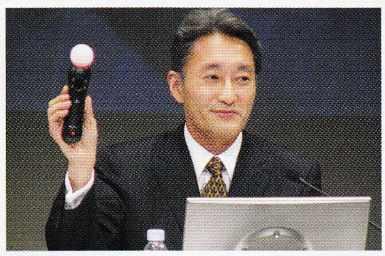
去海边狩猎



Focus on Game News VOL 264

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

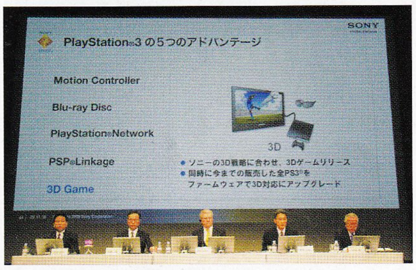


↑平井一夫在发表会上信心十足，PS3明年的3D立体成像游戏值得期待，这会是一次新的革命吗？

EVENT 日本专讯 PS3将全面对应3D立体游戏 大力扩展PSN至索尼全部产品

本刊讯 索尼于11月19日召开了针对2010年的战略说明会，SCE总裁平井一夫主持公布了未来一年PS3的五大优势发展项目，并力求明年内达成PS3业务黑字化。

平井一夫在会上列举了新体感控制器、蓝光存储、PSN扩展服务、PSP联动和全新的3D游戏五大PS3优势项目。对应PS3的体感控制器将于明年春季推出，届时将成为PS3独具特色的发展契机；为进一步应用蓝光媒介的大容量优势，今后的PS3游戏将在光碟中加入大量视频影像、花絮广告等丰富多彩的内容；PSP GO已于全球市场销售，目前势头良好，相对PSP3000并没有因此受到影响，销量反而得到了提升。今后一年PSP依然是索尼战略中的重要一环，与PS3的联动会更积极。



作为索尼集团今后发展的重头项目之一，PSN网络服务得到进一步扩展，在北美地区电影和电视节目的下载服务已经顺利开展，从今年12月开始还将在日本和欧美提供新的影视下载服务。目前PSN已经拥有全球3300万注册用户，今后除了对应PS3和PSP等游戏部门业务外，还将扩展对应索尼旗下的其他产品领域，索尼的个人电脑、笔记本电脑、电子书和与之相关的任何电子类产品中，都将通过技术导入PSN，形成一体化的PSN互联网平台，这个系统暂定名为"Sony Online Service"，通过此系统，用户可以在任何索尼的商品中随时登陆PSN，使用愈加多样化的网络服务。

3D游戏的全面支持，将是2010年的重头戏，索尼将通过网络对PS3主机进行固件升级，以全面支持3D立体游戏，所谓3D立体游戏，即玩家佩带3D立体眼镜，在游戏中实现真实的3D立体成像化的体验效果。目前只有少数游戏支持这项技术，PS3支持此功能后，很可能将为游戏业带来一次新的革命。索尼宣称这项功能将于2010年内实现商品化，具体内容还有待后续公布。

对于游戏部门的盈亏问题，平井一夫特意谈及了公司来年的计划，将通过减少内部零件、重新设计的方式，进一步缩减PS3的制造成本，尽力缓解游戏部门的成本压力，以达到2010年内游戏部门黑字化的硬性指标。今年年底《最终幻想13》等大作的发售，将推动PS3硬件销量上升，明年一系列大作陆续跟上，PS3明年的销售将极为看好，保守估算，PS3在2010年下半年度将下降至少15%的生产成本，以此带动整个游戏部门扭亏为盈。

HARD 日本专讯 掌上游戏机骨灰产品重现江湖 任天堂年度白金会员礼品公开



本刊讯 任天堂近日公布了2009年度俱乐部会员的特别礼品，当满足条件成为白金会员后，就可获得一台1980年推出过的超级骨灰

这台白金会员礼品，是上世纪八十年代初任天堂曾生产推出过的一款掌机，名为"GAME&WATCH BALL"。本次作为礼品赠送的式样，是由任天堂经过30年后再次设计制造，并还原到原本样貌的复刻产品。机器中包含的一款接球游戏非常原始但却经典，玩家需要使用机身左右两侧的两个按键，操作屏幕中的小人左右移动，用两只手来接住天上落下的小球，接住一个即增加分数，天上的小球落下速度会越来越快，难度也会逐渐攀升，当有小球落到地面上时即GAME OVER，任天堂此举似乎是要人们燃起对掌机游戏的怀旧情结吧，从那个年代过来的骨灰级玩家一定非常感动。

HARD 国内专讯 神游科技行货版iQue DSi公布 对应大陆首家官方中文网络服务

本刊讯 神游科技（中国）有限公司近日宣布，将于今年12月在中国大陆地区推出行货版NDSi主机"iQue DSi"，这将是神游在大陆推出的第三款DS系列掌机。

引用官方新闻稿：iQue DSi在保留了双屏幕、触摸屏、麦克风输入等独持而多样功能的基础上，还首次利用主机上的30万像素照相机和SD卡插槽，内置了"iQue DSi趣照"及音乐播放软件"iQue DSi趣音"。玩家还可以通过互联网下载"iQue DSi创软"来扩展主机功能，打造出一台只属于自己的全功能iQue DSi。与已发售的DS机种相比，iQue DSi增加了各种有趣的新功能。



此外神游还宣布将同时搭建iQue DSi专用的中文网络服务平台，这将是中国大陆电子游戏史上首家官方网络服务平台，其中将提供购买网络商品的iQue点卡，每张1000点。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●G.rev公司宣布将于X360平台推出射击对战游戏《旋光之轮舞DUO》，本作为今年夏季推出的同名街机游戏移植作品，街机版使用TAITO的TYPEX2基板，以弹幕射击的方式展开激烈的对抗体验。X360家用版将在剧情模式和角色性能上进行调整，并同时推出通常版和限定版，价格分别为7140和9240日元，限定版包含内容暂时未定。本作开发完成度目前为20%。

●索尼最近终于在巴西正式发售了行货版PS2主机，但其售价却高达799里拉，折合人民币2800多元，在今天销售上世代主机还能如此昂贵的价位着实很希奇，不过考虑到当地高昂的进口关税，和比我国还要泛滥的散货市场，索尼此举也实属无奈。

●CAPCOM宣布了提前预约《失落星球2》获得的特别礼物，那就是在游戏中使用威斯克！从现在开始只要在

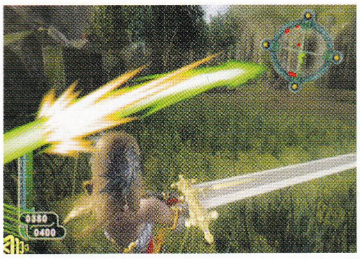


GameStop及各地的零售店提前预定《失落星球2》游戏，即可获得一条特别的兑换码，等到游戏正式发售后，凭着这个兑换码在网上下载，就可以在《失落星球2》中使用生化系列第一反派的威斯克冲锋陷阵了，当然，他可以使用《失落星球2》中的各式超现代化武器，甚至比生化中还要酷。

●由著名制作人须田刚一领衔开发的Wii平台动作游戏《末路英雄》，宣布将移植PS3和X360平台，除了画面提升至720P高清水准外，游戏将不再需要体感操作，原来需要挥动棒子的设定全部改为了按键式操作，并新增了名为Very Sweet Mode的新模式，本作预定2010年2月25日率先推出日版，欧美版上市日期暂时未定。

●为庆祝XboxLIVE面板大升级，微软宣布将举行"金会员资格免费体验"活动，银会员在特定的时间段内登陆LIVE即可享受到金会员独有的丰富权限，包括Halo Waypoint、1vs100、Netflix和Sky Player等金会员独享资源，还有最吸引人的网络对战。北美地区活动时间为11月20日中午12点至11月23日结束，欧洲则是11月25日17点至11月30日结束，在近期大作频发的日子里，此活动对广大银会员无疑具有极大吸引力，而且体验活动结束后微软的金会员年卡肯定又将成倍翻番。

SOFT 日本专讯 Wii手柄体感操作断肢喷血 任天堂首款17岁以上限定游戏

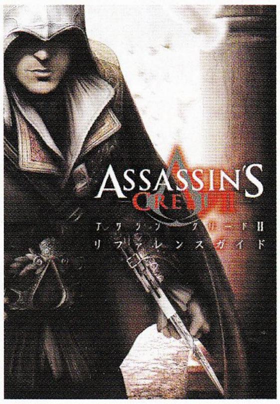


本刊讯 任天堂公布了由SANDLOT负责开发的Wii体感操作动作游戏《斩击的女武神》，预定2010年2月11日发售，这款暴力表现较高的作品，将是由任天堂发行的首款17岁以上限定游戏。

早在去年秋季的任天堂发布会上，就曾公布了一款名为《ダイナミック斩》的游戏，今年11月12日，任天堂宣布此作正式更名为《斩击的女武神》，并公布了游戏包含的细节内容。在这款游戏中，玩家将扮演北欧神话中的女武神瑞吉蕾芙，与敌对的神族和巨人族展开激烈战斗，运用Wii的遥控器手柄做体感式砍杀动作，玩家可以瞄准敌人的手臂、双腿、头部等肢体挥动手柄，随着斩击将这些部位切断，造成断肢并喷血的视觉效果，具有一定的冲击力。本作的CERO评级被定为D级，即17岁以上限定，这是任天堂发售的游戏中第一款被评为D级的作品。负责本作的开发商SANDLOT曾制作过《地球防卫军》系列，本次新作则由任天堂负责发行，开发组也因此得到了任天堂方面的技术支持。游戏还对应线上多人合作。

SOFT 日本专讯 日版《刺客信条2》珍贵特典公开 超豪华一线声优阵容担纲演绎

本刊讯 育碧近日公布了《刺客信条2》日本版的发售信息，该作将于今年12月3日在日本发售，并将赠送珍贵实用的日版专用礼物。

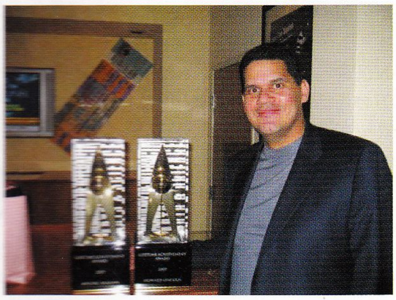


《刺客信条2》是育碧年底乃至本财年最重磅的高清游戏大作，几乎压上了育碧整个财年的盈利预期。日版除了包含欧美版全部无删节内容外，还特意增加了日文语音和日文字幕，而欧美版需要限定码解锁的隐藏任务在日版一开始就会包含其中，不需要再进行解锁，实在是不小的恩惠，而初回特典还会赠送一本特别的小册子，共96页内容，里面记录了游戏的玩法操作指南、登场人物的背景介绍和相互之间的关系，以及与游戏关联的历史真实资料等，颇具收藏价值。此外，厂商还公开了日文语音的声优阵容，大冢明夫、关智一、小杉十郎太、东地宏树、名冢佳织、平野绫、森川智之等一干大牌组成的超豪华阵容，将为日版的演出效果带来独具特色的享受。

MEDIA 美国专讯 高清大作不登陆Wii，对此我感到极度失望 雷吉表示厂商应把注意力放在多样化表现力上

本刊讯 任天堂美国总裁雷吉最近在接受媒体采访时，谈到了高清大作与Wii的相容问题，他表示厂商不应为追求画面而忽视Wii这块丰水宝地。

雷吉表示，Wii在美国拥有2200万台的销量，它拥有更加多样化的玩家群体，对于《现代战争2》、《刺客信条2》这样的作品，Wii玩家是非常期待能玩到的，但厂商们的漠视让他感到很失望。对于很多人提到的机能问题，雷吉表示厂商们不应把注意力都放到是否高清上，应该追求更多样化的表现方式，那样就会做出他们想要的东西。



→雷吉最近的发言吸睛率很高，而且很多都是针对高清游戏的，但不管他想表达什么，都逃不出任天堂的理念。

雷吉还谈到了任天堂下一代家用机的问题，他表示任天堂永远不会把画面表现力作为追求的第一目标，更多样化的表现形式才是首选。即使任天堂推出下一代主机，也不会改变这个原则，对比高清，任天堂更重视的还是具备特色、更超前的游戏表现形式。

不愧是任天堂的美国老总，即使是面对《现代战争2》这样的高清大作，也认定体感之类的表现形式比优秀画面更重要，但这个世界并不都是任天堂理念的产物，不重视机能的主机就不要去追求电影化的游戏大作了，即使有也不过是缩水版而已。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●任天堂与CING合作开发的NDS平台AVG游戏《Wishroom 天使的记忆》，将要推出续篇《Last Window 深夜中的约定》，预定2010年1月14日，游戏承袭前作世界观，以前作故事发生一年以后的洛杉矶为舞台展开新的剧情。

●PS3平台SRPG游戏《阿加雷斯特战记ZERO》预定将于2010春同时推出PS3和X360双平台的美版，X360版仅限定美版，日版仍为PS3独占。

●预定明年1月9日发售的PSP游戏《王国之心 沉睡初诞》，将同时发售同捆限定版PSP主机，售价22000日元。限定主机采用银色底色，并在机身背部两侧印有《王国之心》标志性的主题图案，机身正面右下角还印有王冠图标和米老鼠图标，可谓相当华丽。



●CHUNSOFT宣布由其开发的NDS惊涑AVG游戏《极限脱出 9小时9人的9扇门》，将于今年12月10发售，并推出了该作体验版免费下载，玩家将在游戏中体验到密室脱出的极限紧张刺激感。

●ATLUS宣布将代理PS3游戏《3D点阵英雄》的美版发行工作，并将在日版的基础上对游戏进行本地化处理，即转化英文字幕、英文界面及语音等工作。游戏预定2010年5月11日发售，价格39.99美元。

●MC日本市场软件周销量统计，PSP版《J联盟创造职业球会6》首周销量9万套，《龙珠 怒气爆发》PS3版首周5.8万套，Wii版《FFCC 水晶守护者》首周3.5万套，NDS《洛克人EXE》首周2.3万套，此外，NDS《口袋妖怪 心金魂银》当周再次售出63万套，累计销量已达298万套，突破300万只是时间问题。

●逸闻一则，美国一个地方州的政府最近开始大量采购PS3主机，而他们并非用来玩游戏，而是把这些PS3当作办公用电脑使用，据称是因为PS3比带有DELL的PC价钱便宜很多。

SOFT 美国专讯 现代战争2创下首周业界销售新的奇迹

本刊讯 Activision官方宣布，于11月10发售的多平台游戏《使命召唤 现代战争2》首周五天内销量已突破600万套，销售额突破5.5亿美元，此数据不仅在游戏界，甚至打破了整个出版业的销售记录。

《使命召唤4》的口碑与销量都有目共睹，玩家们对于续篇的期待度几乎到了疯狂的程度。《现代战争2》创下的这两组数字已经超过了美国多项业界记录。在此之前全球最高首周销量保持者《横行霸道4》为首周600万套，销售额5亿美元，而《现代战争2》均超过了前者的数字，不仅如此，迄今为止全球电影业首周票房记录保持者《哈里波特与混血王子》也只是3.94亿美元，《现代战争2》超过了前者1.5亿美元之多，而最高首日销量的书籍《哈利波特与致命圣物》为2.2亿美元，最高首日销量的游戏《横行霸道4》为3.1亿美元，这些记录全部被《现代战争2》改写。

微软方面还传来消息，随着《现代战争2》的空前热卖，XboxLIVE的多项首日记录被同时打破，在11月10日发售当天，X360玩家共投入了520万小时的总和联机时间，共有220万不同的ID当天游玩过《现代战争2》的线上联机，当天共有超过1100万点的成就被解锁……这些惊异的记录全部都是11月10日一天之内达成的，对此我们只能用“席卷”二字来形容这种现象，《使命召唤 现代战争2》是一款伟大的游戏。

SOFT 日本专讯 “妖魔无双2”公开 秦始皇闪亮登场

本刊讯 KOEI公布了无双系列最新作《真三国无双 联合突击2》，对应平台PSP，新作将在前作的基础上改良强化，并新增众多新角色与新系统。

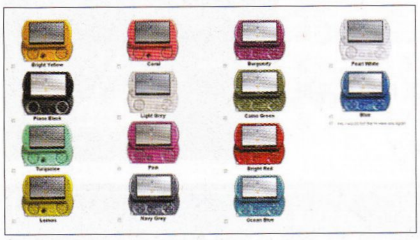
被戏称为“妖魔无双”的MR自从前作刚公布之时，就以其玄幻的觉醒变身和MH式的任务制玩法吸引了大批玩家，并在之后移植到PS3和X360上。新作目前可以确认的新角色共有两人，其一是始皇帝，即统一六国的秦始皇，据称这位伟大的帝王是以复活的方式降临到三国时代，并作为本作最终BOSS挡在众豪杰面前。另外一人就是大乔，在355采用新形象之后一直未能出场的大乔本次终于如愿登场，一身红衣的打扮与妹妹小乔截然不同。另外新作将大幅增加中国古代神兽的登场数量，一些神话传说中的人物还会陆续公开。游戏对应PSP蓝牙，支持多人联机作战。至于这碗饭炒得香不香不知道，但光荣饭肯定又要被敲诈了。



HARD 日本专讯 索尼推行PSP GO新颜色调查 14种色彩取舍由消费者选择

本刊讯 索尼营销部门最近推行了一项用户调查，针对PSP GO的新颜色向消费者征求意见，玩家对候选颜色的投票情况，将影响正式采用的最终结果。

PSP GO已于本月在日本上市，作为索尼带有试验性质的新型掌机，其销售情况令人关注。本次索尼推行的14种颜色方案，包含了已有的黑白两色，其余均为预定中的候选式样，最终成品可能略有出入。14种颜色共有深黄、纯黑、浅绿、浅黄、橙黄、银白、粉红、纯紫、紫红、深绿、纯红、浅蓝、纯白、深蓝。玩家们可以在这14种颜色中选择自己喜欢的，并投上自己的一票（多选），而索尼会根据玩家们的投选结果，得出最受玩家欢迎的颜色种类，从而决定接下来将生产何种颜色，也就是由玩家来决定PSP GO今后的颜色。对比以往由厂商单方面决策，这种与玩家互动的新形式显得人性化许多，玩家作为消费者参与厂商策划的成分的确比以往有了新的突破。



↑14种颜色任君选择，几乎囊括了以往PSP发行过的所有颜色种类，你喜欢哪一款呢？

类似这种以调查的方式发行新产品的做法虽然并非PSP GO原创，以前索尼和任天堂都做过类似的调查，但如此大规模的调查颜色问题还是很少见，几乎把以往PSP用过的颜色全部摆上了台面，不仅游戏方式充满试验性，就连机身颜色也开始毫无保留的“试验”起来了。

SCOOP 日本专讯 MMV公布09财年第二季财报 赤字加大归咎于Wii销售不力

本刊讯 MMV公布了09财年第二季度的财报，由于季度内各平台的软件销量均不理想，公司承受了比去年同期更加严重的赤字，并将责任归咎于Wii硬件的销量下降和市场的萎缩。



↑像《胧村正》这样的游戏，如果放在PS2时代一定是款叫好又叫座的佳作，但如今世道确实变了。

MMV本季度的总销售额为43亿4700万日元，和去年同期基本持平，税后利润为2亿7900万日元赤字，比去年同期还多了4000万日元，本年度的财报状况不容乐观。MMV在财报中宣称，公司在半年内发售的《胧村正》、《国王物语》、《勇者30》、《瓦尔哈拉骑士》等作销售均呈现低迷状态，都没有达到预期，而Wii硬件的销售势头下滑和日本市场的萎缩是造成这一情况的最大原因。另外MMV在本季度内开始了一些面向海外的作品开发，游戏制作费用因此大幅上涨，再加上日元汇率的居高不下，赤字加大是无可避免的现象。

MMV可算是现今“三垃”厂商的代表了，不断的叫苦喊冤恰他赢得了不少同情，但与其把责任归咎到硬件和市场上，不如趁早调整策略，长点记性，开发更对路子的作品才是重要的。说实话MMV的游戏还是相当不错的，就是缺少一种能让人认同的品牌效应，而且平台的选择也存在一定问题。

EVENT 美国专讯 EA宣布最新一轮裁员重组计划 1500名雇员将因此卷铺盖回家

本刊讯 EA在09财年第二季度的财报上，宣布了新一轮的开支缩减计划，以裁减员工数量为主要手段重组公司结构，预计将有1500人将因此丢掉饭碗。

本次的“开支缩减计划”涉及北美和欧洲的分公司和开发工作室，将原有的资源解散并重组为全新的资源，以此增强公司的软件开发实力和市场竞争力。EA计划将关闭一些产能不高的中小型工作室，解雇相关员工，以此大幅减少员工数量，进一步缩小产品投资组合，将有限的资源投放到更有前景的项目中去。此举涉及职位将达1500个，EA每年将因此节省至少1亿美元的开支，全部裁员预定2010年3月之前完成。虽然目前EA还没有透露具体的裁员名单，但根据消息，开发《死亡空间》、《教父》等作的Redwood Shores工作室，和开发《极品飞车》的Black Box工作室将难逃一劫，相关品牌很可能被迫另寻东家。此外被牵连的还有不少专门开发PC游戏的工作室。

另外，EA方面还确认了将以3亿美元收购社区交流网络游戏开发商Playfish的消息，结合本次裁员乘组计划，今后EA很可能将缩小TV游戏开发规模，转而投向Facebook游戏的开发项目。



↑《死亡空间》是去年的一匹黑马，玩家当中的口碑非常高，但愿开发小组不要受到裁员的影响。

HARD 美国专讯 微软新一轮BAN机收效显著 年内指标将封杀100万台主机

XBOX 180

本刊讯 微软于11月初开始的新一轮BAN机行动，在全新的封杀技术下收效显著，官方数据北美地区BAN机量已达60万台，年底之前将达到100万台指标。

自从去年年底之后，微软一直没有进行类似的封杀行动，本次的突然袭击着实让大批改装用户吃了苦头，由于微软使用了最新的检测技术，很多使用IX1.6固件的X360主机也没有逃过一劫，不仅LIVE权限被封掉，就连硬盘安装功能也被报废。据微软内部的电话接线员透露，本次BAN机收效极为显著，被BAN主机不仅包括加IC修改光驱固件的主机，还包含欧美不少使用X360 BT共享平台的主机。接线员每天都会接到大量被BAN用户的愤怒来电，抗议微软的BAN行为，不少接线员都因此忙于应付筋疲力尽，但她们能做的，只有告戒来电者不要私自改装X360主机，并建议使用Xbox BT平台的玩家“圣诞节之后再登陆XboxLIVE”，这似乎暗示着微软的本轮BAN机将于圣诞节之后结束？无责任猜测，这是微软放出的一个烟雾弹，实际BAN时间还会比圣诞节更长一些，直到BAN无可BAN为止。

据悉，微软对本次BAN已经下达了硬性指标，要求年底圣诞结束前BAN掉100万台主机，目前统计数字已达60万，还差40万达成指标。由此看来，微软这次真要玩狠的了，推荐还未被BAN的改装用户，圣诞节前还是离LIVE远一些为妙，不然成为那百万分之一就没地方哭了。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●日本一的官方网站从11月13日开始了一个别有新意的倒计时，招牌角色“普利尼”会随着时间推移不断在画面上出现，每隔一个小时出现一个，网站声明当出现1000个普利尼时，也就是1000小时倒计时结束时，日本一会有重大消息发表，以此推算41天后，也就是12月24日左右即会公开这则值得期待的消息。

●EA于11月14日至24日，在日本东京和大坂，举行《求生之路2》现场体验会活动，共分四批依次召开，地点分别为池袋、秋叶原、新宿和大坂的ソフマップなんば店，宣传势头相当强劲。《求生之路2》已于11月19日在日本发售。

●由日本Major Studio做作的《光环》主题动画短片《Halo Legends》预定2010年2月9日发售，并分三个版本，单DVD的普通版售价19.98美元；附带特典DVD的双碟特典版售价29.98美元；内含特典Blue-ray 碟的特典版售价34.99美元。两种特典版均内含导演访谈和制作中影像，Blue-ray版还包含《光环》系列三作的剧情特典影像，颇具收藏价值。

●KOEI TECMO公布了09财年第二季的财报，由于本年度主要游戏大作均在第二季度发售，本季度财务呈现赤字，季度内发售的PS3版《忍者龙剑传Σ2》全球累计销量约为37万，成绩不如PS3版前作，目前《忍龙》系列全球累计销量已达400万。

●微软将于今年12月10日在日本发售“《使命召唤 现代战争2》同捆限定精英版X360主机”，售价39800日元。同捆主机为全黑底色，附带《现代战争2》主题花纹，手柄、硬盘盒、电源及各种线缆也都采用黑色设计，套装附送两支无线手柄、一个250GB大容量硬盘，为数量限定式发售。

●著名艺人容祖儿将担任”亚洲游戏展“形象大使，并在开幕式上演出特别节目，目前正在彩排演练中，粉丝们可要关注了。

●SEGA公布的PSP《战场女武神2》最新情报中，前作的男女主人公威尔金和阿莉希娅也将出现在新作中，两人最初在士官学校的小卖部中出现，满足一定条件后还可作为可使用角色参加战斗。



《最终幻想13》日版开发完成 欧美版最后调整预计明春上市

SOFT 日本专讯

本刊讯 SQUARE・ENIX社长和田洋一近日对媒体公开宣布，PS3大作《最终幻想13》日版已经全部开发完成，欧美版也确定将于2010年3月9日发售。

《最终幻想13》自首次公布至今已经过去了将近四年时间，玩家对本作的期待度已经到了爆发的临界点。和田洋一是在本月接受英国媒体GamesIndustry的采访时宣布以上消息的，日版FF13已定于12月17日在日本发售，目前日版的主体开发工作已经全部完成，接下来就是封装、压制、量产等工作，在剩下的一个月内，FF13的首批供货将会依次完成并送达日本全国的各大游戏专卖店中。而同时对应PS3/X360的欧美版，也已经进入了最后调整阶段，不日即可完成。先前有消息猜测欧美版FF13将在2010年春季上市，由此看来这个时间确实是正确的。另外和田洋一还谈及了PS3/X360高清游戏的开发问题，悠长开发周期的FF13给SE带来了宝贵的开发经验，以及可以运用在今后游戏中的一些教训。

FF13是目前为止SE第一款真正意义上的PS3游戏，其开发之路 伴随了多少变故和厂商的抱怨，我们已经数不过来了，日本开发商在本世代的滞后，FF13就是个典型代表。



↑说实话，FF13这种游戏，如果给欧美厂商来做，完成时间至少会提前一年。

视讯暴雪09财年第二季财报 吉他英雄、使命召唤撑起一片天

SCOOP 美国专讯

本刊讯 Activision Blizzard（以下简称AB）公布了2009财年第二季度财报，在软件新作不多的本季度中，凭借强势依旧的MMO和两大抗鼎作品的持续热销，公司最终收益保持了黑字。

整个第二季度中，AB的总销售额为7亿300万美元，痛痹去年下降了1.1，基本持平，且超过原本预期的6亿8000万美元。税后利润为1500万美元，对比去年的1亿800万美元赤字情况要好很多。本季度内《吉他英雄》系列作和《使命召唤5》是游软件中收益最大的部分，前者是今年1月到9月间欧美地区第三方掌机作品中销量最高的作品，后者则继续保持着平稳的热销势头。在公司整个业绩中，MMORPG依然是公司销售额最大的部门，占到了总销售额的43%之多，X360和PS3的软件分别占到了15%和10%，Wii方面也赢得了10%的份额，而掌机方面所占份额非常少。由于《使命召唤 现代战争2》已于11月10日在全球发售，并且销售势头空前火暴，预计财年第三季度，AB的销售额和营业利润都将实现大幅增长，甚至比去年《使命召唤5》首发同期还要好很多。

Ab的业绩比例还有个特点，就是全球覆盖面非常广，从北美到欧洲，从日本到亚洲，甚至澳洲等地都有它的市场，可算是全球化厂商的代表之一。



↑《吉他英雄》不仅在家用机，在掌机上也具有相当影响力，在欧美的口碑都非常好、

NDS北美10月软硬件销量统计，全平台减收 神秘海域2售出50万登顶，Wii重回王座

SCOOP 美国专讯

本刊讯 北美权威统计机构NPD公布了最新一期10月份北美软硬件销量统计数字，Wii凭借降价50美元的措施重新夺回了家用机王者的宝座，PS3新作《神秘海域2》强势赢得了软件榜首的位置。

本期统计时间为10月4日至10月31日，。各大平台均有不少新作发售。Wii于9月底在北美降价50美元，再次刺激了一度回落的Wii硬件销售，达到了50.6万的月销售，比上月多出了3万多台，重新回到了硬件销量的榜首，同时也是本月唯一保持销量增长的硬件；PS3月销量对比上月有所下降，达到32万台，比上月少了17万；X360月销量24.9万，比上月少了10万台；掌机方面PSP GO已于10月1日在北美发售，但销量并不理想，PSP月销量仅为17.4万台，对比上月还少了2万台，NDS达到45.7万台，对比上月少了7万台。

软件方面，PS3第一方独占大作《神秘海域2》力拔头筹，以53.7万套的成绩荣登本月软件榜的榜首，可谓本月最大的看点；任天堂的《WII FIT PLUS》以44.1万套拿下第二位置；X360黑马《边境之地》异军突起，以41万套的佳绩爬上了本月第三的位置，该作超强的游戏性相当值得称道；《光环3 ODST》继续卖出27.1万套；X360竞速大作《极限竞速3》卖出了17.5万套，不过本作于10月27日在北美上市，统计时间只有前4天，因此实际销量还会有很大增长；NDS《王国之心358/2天》售出16.9万，销量不算理想。

→《神秘海域2》是现在索尼最值得骄傲的作品，PS3单平台能破百万着实不易，但似乎还应卖得更多。



育碧公布09财年第二季财报，业绩赤字严重 下半年将是关键，全力押宝《刺客信条2》

SCOOP 欧洲专讯

本刊讯 法国育碧公司公布了09财年第二季度的财务报表，由于整个上半季度赤字严重，育碧下半季度将成为十分重要的时期，《刺客信条2》等作将决定育碧今年的命运。

今年第二季度，育碧的总销售额为8300万欧元，同比去年下降了52.8%，育碧原本预期的销售额为8000万欧元，实际结果比预期略好，各大平台发售的游戏作品均销量不错，不过整体营业利润呈现了8000万欧元的巨额赤字，造成了下半年成了育碧极为关键的一段时期，育碧今年的销售预期是10亿4000万欧元，整个上半财年实际销售额为1亿6600万欧元，也就是说整个下半财年要达到8亿7800万欧元的销售额才能达成原先预期的目标。《分裂细胞5》、《R.U.S.E.》、《Red Steel 2》等一系列新作都预定将于下半年度发售，而11月17日发售的《刺客信条2》更是育碧下半年的最大筹码，育碧宣称前作多平台累计销量已经达到800万套，而新作的预约数量目前已经超过前作的80%，如果该作销售势头果真火暴的话，再加上年内作品能如期上市，育碧如愿撑过本财年还是很有希望的。

前段时间国外网站曾传出育碧资不抵债行将倒闭的传闻，虽然育碧出面澄清了此事，但从育碧的财报来看，公司的前景也到了必须一搏的程度，下半年将是育碧生死悠关的一段时期。



↑育碧现在是把所有的宝都押在《刺客信条2》上了，不求卖到千万，只要能到六七百万育碧就可以烧高香了。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●CAPCOM宣布将发布《生化危机5》第二部DLC下载包，内容为5代之前，克里斯和吉尔追踪伞公司老板斯宾塞行踪的故事，玩家可操作克里斯和吉尔这对老搭档共同战斗。即之前公布的PS3版《生化危机5剪辑版》中包含的追加内容。该DLC同时对应PS3和X360版，只要玩家拥有《生化危机5》游戏碟即可更新这部分内容，具体发布日期和售价暂时未定。

●TECMO确认了PS3版《忍者龙剑传Σ2》最新DLC服装包，即四位主人公每人各一套的新服装，其中隼龙的白色忍者装曾在预约特典中出现过，该服装包于11月19日在PSN提供下载，售价800日元。

●根据统计，在日本上市的《胜利十一人2010》首周PS3版售出了14200套，X360版售出4800套，店头消化率分别为53%和32%，NDS《召唤之夜X》首周售出1.6万套，消化率42%，NDS《樱花笔记》首周仅售出1100套，消化率只有15%，PS3《3D点阵英雄》首周7700套，消化率为38%。

●索尼官方已正式确认，于10月13日在全球发售的PS3大作《神秘海域2》销量已突破百万大关，成为索尼第一方软件中又一款突破百万级的游戏，基本达成了索尼预期的基本目标，接下来将向两百万套的目标努力。

●索尼最近在澳大利亚举行了一项买电视赠送PS3的促销活动，只要用户购买指定规格的BRAVIA索尼液晶电视，即可参加抽奖从而有机会赢取一台PS3 Slim薄机到自己手中。

●SEGA公开了预定将于欧洲发售的《猎天使魔女》限定版包含的内容。除了游戏软件外，套装内还收录一本精美的官方画册，以及一张游戏的原声OST大碟。本限定版预定明年1月在欧洲上市。

●Emotiv公司宣布将于今年12月21日发售一款“脑后插管”式的意念控制器，售价299美元，官方声称用户只需要将电子管接到头部上即可进行简单的意念式操作，比如操作电子管连接的箱子令之翻转等，不过目前还没有对应这款控制器的实际游戏软件供选择，暂时还只是个试验性产品。

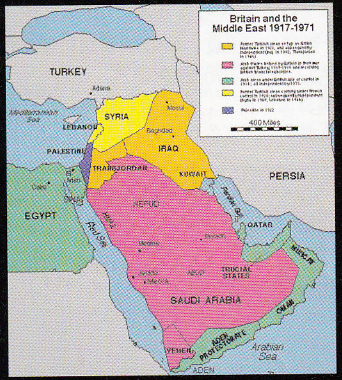
电软视点

不要战争要游戏！窥探中东游戏市场

中东，提到这个词大多数人都会联想到冲突与战争。而一个以阿拉伯民族文化为根基的古老国度，一个连年战火不断的多事之地，却也存在着不可忽视的电子游戏市场。相比欧美等发达国家，这片新兴市场也在不断衍生着自己独特的文化。

贫富两极的市场

作为一个拥有3600万人口的热带地区，中东近些年游戏市场增长相当显著，据统计资料，2008年中东的游戏市场总额已达到7亿5000万美元，主要涵盖沙特阿拉伯、阿联酋和南部一些国家。由于经济因素，这些地区的游戏市场还很不完善，或者说是处在起步阶段。以各大平台的分布来看，PS2占据了绝对领先的优势地位，480万台的销量是第二名PSP的四倍之多，PS3、Wii、X360三大现世代主机却非常之低。但是由于盗版的关系，中东的软件市场却呈现出与硬件完全不相符的情况，硬件霸主PS2的软件销量只占到了全机种的1%，而没有盗版的PS3却占到了全部软件的一半以上份额，这就是软硬件两极，贫富两极的中东市场/



中东是连接欧亚非三大洲的交汇点，总人口在3600万人以上，在这里，人们的贫富差距非常的大，站拥有石油、武器以及各种支柱工业、制造业的大亨、大资本家以及与之相关的层占据了中东的绝大部分财富，而底层的广大民众，收入就相对低得多了。游戏是有钱人的娱乐，这话虽然不一定准确，但实际上，以一般民众的消费概念来说，购买正版软件是非常贵的，他们购买PS2，一是游戏多，二是主机便宜，三就是可以廉价购买游戏，硬件高但软件没销量就可想而知了，而中东的少数有钱人去买PS3，他们非常有钱，以他们的消费观来说不在乎软件的价格，再加上所谓的贵族情结，没有盗版的PS3软件自然就销量过人。其实这不仅是中东的现象，广大发展中国家的市场都是如此，有兴趣不妨关注下国内，大陆的PS3正版软件肯定比其他机种的正版软件销量好，道理都是一样的。

中东人喜欢玩什么

沙特阿拉伯和阿联酋是中东游戏市场最大的两个国家，日本和欧美的一些厂商对中东的软件投入也主要是这两个地区。以各平台的销量来看，FPS、TPS之类的射击游戏，和以足球为主的体育游戏，以及一些赛车竞速游戏最受欢迎，枪车球最受中东人青睐，这点和欧美玩家的喜好相似。话说中东连年打仗，打人的美帝对枪有情结自不必说，就连挨打的中东人也对枪情有独钟，也许跟美帝打久了，连喜好和习惯都相容了吧。至于足球，那可是中东的国民运动哦，什么沙特、伊拉克、阿曼、巴林……哪个都能把我们的国足踢得人仰马翻，那球迷的阵势，就连美国大兵来了都得退让三分。记得那个什么沙特王子还是个超级球迷，足球就是沙特的国球。全民皆球迷，足球游戏在那里卖得好那是有坚实群众基础的。

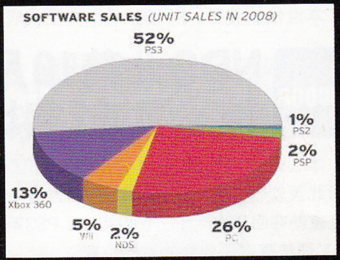
还有个有趣的现象是，X360在中东各国的硬件销量都垫底，但《光环3》却是今年中东销量最好的游戏，比FIFA09和WE09两个足球游戏都要高。《光环》已是全世界的主题，就连中东也不例外，没准现在拉登就躲在某地洞里，乐呵呵的爽着HALO3。研究未来武器准备打美帝呢。 □文/翅膀

中东硬件累计销量

机种	销量	机种	销量
PS2	480万	PS3	35万
PSP	110万	Wii	27万
NDS	65万	X360	13.5万

沙特08年软件份额百分比

机种	份额	Wii	5%
PS3	52%	NDS	2%
PC	26%	PSP	2%
X360	13%	PS2	1%



电软视点

赤字、破产、要挟媒体——育碧麻烦不断

11月17日，育碧的年度超大作《刺客信条2》即将在XBOX360和PS3上同时发售，相信大家拿到本期杂志的时候都已经玩上了这款新作。然而，就在本作即将发售的前夕，关于育碧的一些负面传闻却接连不断的传开，这究竟是怎么一回事呢？

二季度业绩大幅赤字

首先就是育碧2009年第二季度业界的发表，从这次发表的财务情况来看，与去年同期相比有明显的下落：育碧今年这时间段的总销售额为8300万欧元，而去年同时间段的总销售额为1亿7500万欧元，缩水了一半不止！

不过按照育碧首席执政官Yves Guillemot的说法，由于今年作品档期的安排，原本该公司对本季度的财政预期其实只有8000万欧元，实际情况比预想中的要稍好，一些主力作品的销量也都还不错。同时他表示，育碧2009年全年总销售额预期为10亿4000万欧元，营业利益目标为其中的7%。下一季将是历史上最重要的时期，销售额月间和第3四半期分别应该会比去年同期增加22%和6%下半期，达到5亿4000万欧元。其中最值得期待的大作就是以《刺客信条2》领衔的数款作品了，而年底还将有分裂细胞以及赤钢的最新作。

目前为止，育碧整个上半财年的销售额是1亿6600万亿欧元，而全年的目标是10亿4000万，任务还相当之艰巨，很有可能是把宝押在《刺客信条2》上了。

“破产保护”的传言

也不知是不是受上面这则让人失望的业绩报告所影响，自11月5日开始，网络上开始出现了有关育碧提交“破产保护申请”的传闻，这则传闻一度闹得沸沸扬扬。

不过随后育碧上海分部的企业关总监王宝铮就已经出面向媒体表示：“育碧的战略布局以及下半年的游戏阵容均证明育碧集团继续保持强劲的增长实力。我们对于一些媒体在没有真正了解事实真相的情况下传播无中生有的信息表示遗憾，希望刊登转载相关信息的媒体即时采取措施消除不良影响。”

尽管育碧今年上半财年营业情况不佳，但应该远不至于到了申请破产保护的地步。其对于下半财年的乐观期望也并非不可能，让我们先来算笔帐吧：

据相关统计，《刺客信条》1代的X360/PS3双版本在全球总销量约为804万份，按照每张游戏59.99欧元的价格计算，就能达到将近5亿欧元的销售额。而2代的最终销量目前尽管不得而知，但是已知的预约量就比1代高出了80%，最终销量至少不会比1代少，很有可能成为千万级的作品，如此一来，5、6亿的销售额就已经解决了……

另外，育碧公司是受到法国政府支持的大企业，法国总统访华时几乎每次都会去上海育碧分部看看，足见其地位之重要。在如今全球经济不甚景气的大环境下，法国政府更不会让育碧轻易倒下去。

要挟媒体给游戏高分

一波未平一波又起。就在今日，德国杂志《Computer Bild Spiele》最新的网页预览版所揭示的情报表示：育碧要求该杂志保证给与《刺客信条2》“Sehr Gut”（相当于A评价，即最高评价）的评价，如果不这么作的话，育碧将不提供评测所用的游戏软件。但这个要求遭到该杂志拒绝，所以对与该作的评价将要延期到下一期揭晓。关于这起事件，育碧官方尚无任何发言。



针对这个情报，小编专门有去该杂志的官网查看过，似乎却有此事的样子——但是在育碧发表正式声明前（估计也很难会有），此事的真实性难以定论。说起来，近年来“满分游戏”似乎变得越来越不值钱了。举个例子，日本著名游戏杂志《FAMI通》的评分曾经被认为是业界权威，然而随着其给出的数个高分甚至满分游戏的备受争议，特别是DQ9延后数周评分的见风使舵行径，再加上最近《猎天使魔女》的满分评价等种种，都让许多玩家接受了“评分塞钱论”。

此事究竟真相如何，我们还不得而知。但是至少，《刺客信条2》即将发售，我们可以用自己的眼睛去判断它究竟值不值一个“Sehr Gut”。□文/北斗

疾风流言帖 vol.43

对比蜂涌而至的游戏大作潮，最近的业界还是比较平稳的，三大硬件厂都在有条不紊的准备自己的家当，打点手下的装备，迎接即将到来的年末商战。该发布的都已经发布，不是年底就是明年年初，反正该来的总会来。新游戏、新掌机、新体感，还有不知道是什么的未确认消息，除了期待还剩下什么呢？ □责编/翅膀

50 可信度 拉切特、克拉克拒绝低龄 最新作专为大叔设计？

玩过《拉切特与克拉克》系列的玩家都知道，这是一款卡通风格的动作游戏，无论人物造型还是游戏风格都带有童趣，不过最新作《未来》的制作人却表示了不同看法。

《未来》的制作人称，他们制作的并不是一款低龄向的游戏，从角色塑造、场景设计以及各种战斗技巧来看，这都是面向大龄玩家的作品。五年前的系列玩家，今天仍然会开心投入，《未来》对老玩家具有更强的吸引力。以年龄层来说，18岁至34岁，这一阶段的玩家才是他们的主要用户层。甚至是年龄更大的消费者，25至40岁之间，阅历颇丰的大叔级玩家更能理解制作人想要表达的东西。而这些要素，18岁以下的低龄用户是很难体会到的。《未来》从一开始，就是为大龄玩家准备的。

50 可信度 赛尔达传说最新作 2011年后登陆Wii？

宫本茂前段时间曾表示Wii版的《新赛尔达传说》会在2010年内发售，但近日大猩猩雷吉却否决了这个说法——这款大作很可能会更晚露面，雷吉相当肯定的说。

作为美国任天堂掌门，雷吉对于该作的发售日显得很不自信，他表示《新赛尔达》无法保证在2010年推出，因为开发进程非常缓慢，任天堂必须根据实际情况重新评估上市日期。而当记者提到宫本茂的发言时，雷吉称宫本茂说的并不准确，2010年内发售会很难，最快也要等到2011年，这个更靠谱一些。

另外雷吉再次提到了《新马里奥》和《现代战争2》的销量比拼，他表示《新马里奥》的对手是X360版的《现代战争2》，而不是三个平台的总和，因此马里奥会在单平台的较量中获得完胜。

60 可信度 育碧威胁德国媒体 刺客2高分早已内定？

媒体评分如今对游戏销售影响越来越大，最近德国一家杂志爆料称，育碧曾以令人不齿的手段，逼迫他们给予《刺客信条2》最高评价，以换取评测用的COPY。

德国杂志Computer Bild Spiele在最新一期的网页预览版中透露，育碧曾经威胁他们，必须对《刺客信条2》做出总评A级的评价，也就是该杂志的最高评分。反之，如果不是A级评价的话，育碧将不向该杂志提供评测用COPY。对于这种胁迫式的要求，该杂志立刻给予了坚定的拒绝，「当期杂志上将不会出现《刺客信条2》的任何评分及评论，对于该作的评价将等到游戏正式发售后的下一期才会刊登」。育碧上半年的财报状况赤字严重，下半年几乎把所有的宝都压在《刺客信条2》一款游戏之上，不惜采用不光彩的手段来换取高分，其玩命程度可见一斑。

60 可信度 《生化危机5》向下移植Wii可能 C社自家引擎同时兼容三大家用机

《生化危机5》是否能移植Wii？这个问题一直以来都是不能。但随着风云变换，CAPCOM的态度如今已经有了明显转变，凭借自家引擎的威力提升，Wii版生化5也许很快就会降临，而且素质绝对不差。

这并不是随口说说而已，技术的进步令原本不可能的事情化为可能。Wii新作《生化危机黑暗历代记》表现出的优秀画面令人吃惊，其中南美关卡的场景直逼高清机的水平，Wii上究竟能表现出多强的画面，现在来看还无法下定论，但是，CAPCOM原本的态度似乎开始转变了。原来CAPCOM面对这个问题时，曾一口咬定Wii的机能无法开发生化5，但如今他们的回答是，无论是否有Wii版，生化5移植Wii是可行的。言下之意就是随时可以进行移植。

CAPCOM前段时间已经公布，其自主研发的引擎MT Framework将于2010年下放支持Wii平台，这为高清游戏同时兼容Wii铺平了道路。这意味着今后CAPCOM的游戏，PS3/X360有的，Wii同样也会有，只要他们愿意，就可以随时拿出一款，不逊色于《黑暗历代记》水准的Wii《生化危机5》来，甚至效果比之还要出色。

70 可信度 微软体感Natal将于2010年11月上市？ 首发将有14款游戏护航，延长主机寿命

近日来自国外媒体NCV的消息，微观的英国工作室透露了有关Natal体感设备的最新消息，这款引人关注的产品的发售日、价格甚至首发游戏都已经有了眉目。

Natal于今年E3展上首次对外公开，其完全脱离控制器的体感操作给人带来的震撼感至今记忆犹新。在近期举行的英国游戏工作室内部展示上，有关人员透露了X360用Natal产品将于2010年11月首发，以时间来看，届时将是X360上市五周年的日子，微软将借此机会大力宣传Natal。预计该产品首发出货量将高达500万套，同时推出单独零售版和X360主机同捆版，至于价格，和许多人预想的不一样，这款高科技产品并没有达到天价的程度，仅售50英镑而已，换算成人民币也只有550元左右，甚至可能还会更低，这实在令人意外。更值得瞩目的是，Natal首发时将有至少14款对应软件同时推出，可以让玩家充分体验到新时代体感的魅力，虽然目前还没有具体的名单，不过除了微软自己的游戏外，还会有第三方开发的游戏名列其中。微软宣称，明年年底即将迎来X360五周年，Natal的上市将最有效的刺激市场，进一步延长主机的生命周期。如果情报属实的话，这的确是一个非常利好的消息，Natal展示出的体感游戏世界，将成为X360未来几年最大的关注点，也是新的发展契机。



现代战争2卖得太好太快，但不能长久 新马里奥则会每周长卖，并持续几年

美国任天堂总裁雷吉最近接受采访时表示："《现代战争2》卖得非常好，对此我并不惊讶，这是一款非常优秀的游戏，但作品卖得太好太快要挑战长卖恐怕会有困难，我们不知道它今后的销量会怎样，但《新超级马里奥》则会每周大卖并持续几年。"

——新超马自然会长卖没错，但别忘了使命4和使命5都是一卖就卖一两年的常青树，使命6只会比前辈们只多不少的。



星海4国际版和以往的DC版性质不同 希望一直支持系列的PS系用户来玩下

《星海传说4 国际版》制作人山岸功典最近表示："本作和系列以往的导演剪辑版性质不太相同，我们原本想增加一些新角色和新剧情，但那样从时间和成本考虑还不如去开发5代，我只希望一直支持系列成长的PS系用户能玩一下这款集系列之大成的作品。"

——言下之意就是，出于成本考虑PS3版不会增加太多新内容，只希望能在PS3上多卖一些收回成本而已，可怜的3A，可怜的日本厂商。



PS3网络相比X360和PC来说太落后 我们不会把求生之路2出在PS3上

"现在不购买360版本《求生之路2》的玩家都认为该作迟早会移植到PS3上，但事实上这不可能，PS3的网络社区和联机服务对比X360和PC来说实在太弱了，根本不在一个水平线上，这款游戏只对应X360和PC两个平台，不会存在PS3版。现在是，以后也是。" Valve公司项目主管最近针对PS3网络大放厥词。

——PS3的网络对比另两者要落后一些这是事实，但也没夸张到那种地步，以《求生之路》的技术含量来说，PS3网络的性能根本不存在什么问题，出不出只是厂商愿不愿意的问题而已。



Valve对于PS3的漠视相当愚蠢 PS3平台具有挑战性，不应忽视

《边境之地》的开发商Gearbox的首席执行官Randy Pitchford近日在一篇访谈中表示："我不知道Valve为何如此漠视PS3，简直不可思议，PS3是个非常具有挑战性的平台，Valve如此做法让人感觉愚蠢，作为一家业内的知名公司，他们实在很幼稚，心胸狭窄，说话就像小孩子一样欠缺考虑。"

——这是作为一个旁观者对于Valve长期漠视PS3言行的一个回应。其实开发哪个平台的游戏是每个公司的自由，不过作为第三方来说，确实没有必要去刻意排斥某个平台，多卖一些多赚些钱不是更好吗？

电软视点

话说你们敢不玩“倒计时”么……？

说来，想必大家也有同感，最近只要一有新作要公布，也许在玩家看到新作真面目究竟是什么之前，先要经历一个烦人倒计时。需要说明的是，倒计时这件事本身并没有什么不好，但再好的创意用多了也就不再是创意了，不是么……？

何为“倒计时”？

“倒计时”——这一个短语来源于1927年德国的幻想故事片《月球少女》，在这部影片中，导演弗里兹为了增加艺术效果，能够达到扣人心弦的效果，在火箭发射的镜头里设计了“9、8、7、……3、2、1”这样点火的发射程序。后来这个程序创意在现实世界中得到了火箭专家们的一致赞许，认为它十分准确清楚且很科学地突出了火箭发射时的时间越来越少，使人们产生对火箭发射前的紧迫感。此后“倒计时”被社会上广泛采用，而且超越了这个原本的使用范围，成为了一个适用性极强，适用范围极广的词语。

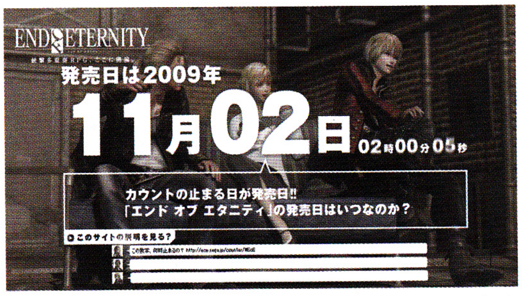
“倒计时”的意义在《现代汉语词典》解释为：倒计时——动词：从未来的某一时点往现在所处的时间点来计算时间，用来表示距离某一期限还有多少时间（多含有时间越来越少，越来越紧迫的意思）：如“倒计时显示牌”，“工程已进入倒计时阶段”等等。由此说来，我们所看到的“到计时”其实是一个动词性短语，而它所代表的意义有两个，第一个是“距离某一时刻越来越近”，第二个是“时间越来越少，从而产生紧迫感”。

为何要“倒计时”

由此可见，关于“倒计时”这种事倒也并不是什么不好的事，但问题是什么东西都要有个度，如果恰到好处，偶尔来一个那确实会有好的效果，也能让人印象深刻，但如果动不动就没头没脑地来一下子，那基本没有人会不烦，同时也失去了原本的功效。



而作为以厂商的立场来说，这样做也无非是为了将玩家们的注意力集中起来，吸引一下更多的眼球，使游戏的受关注度上升，从而使新作自诞生的那一刻就受到市场和玩家间的重视，最终目的就是销量。说白了，就是同样在一个充满竞争的市场里生存，每个厂商都不想在自己的新作刚一出生的时候就输在起跑线上。这一点其实很正常，也无可厚非，但这么做的后果就是现在每个厂商都会这样做，一而再，再而三，几乎就成了必须要去做的事了，于是别人都做了，自己没理由不做，不做就要输在起跑线上，所以形成了最近十分让人反感的风气。



于是乎我就有个疑问：难道这帮厂商就不觉得跟着别人屁股后头走，会显得自己非常之俗气么？每个人的情况不一样，别人做是因为人家是大作，有这个排场，有这个派，即使这么做了也有人买帐，充其量这终归是别人的事，可和你有什么关系？难道说正是因为你的作品是小品级的，所以才更需要靠这种作法来增加受注目度么……？

看看最近的游戏就知道了，名气从小的到大的，几乎全用上倒计时了，SEGA与3A的《永恒终结》，NBGI的最新RPG，再到一些根本叫不上名字的游戏，无一不能免俗。

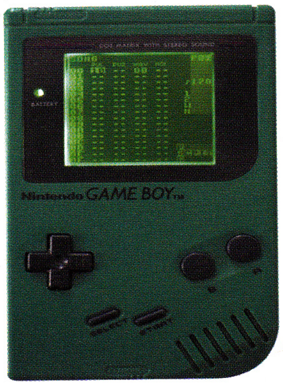
说了这么多，无论是否采取倒计时这种宣传手法，有一点是肯定的，那就是企业中一个好的策划，无论采取什么样的宣传手法，它最后看起来的样子一定是不那么俗的。

“正因为别人用了这种方法，所以我不能再这么用，用就要用别人没用的过的，或者是别人所没有想到的，甚至是不愿去尝试的。”否则盲目的跟风，不但起不到它原有的对游戏宣传的作用，反而还会在浮躁的跟风中再次降低自己原本就不高的身价。 □文/桔梗

电软视点

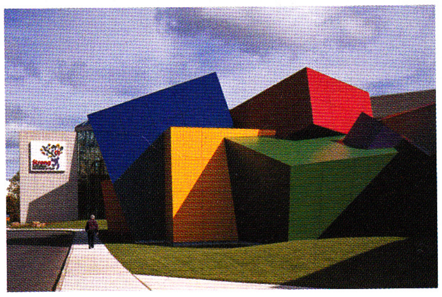
“世界归根到底是你们的”

2009年11月10日，美国国家玩具博物馆（Strong National Museum of Play）宣布，著名的任天堂黑白掌机GAMEBOY被选入本年度该馆的玩具殿堂（National Toy Hall of Fame），那么有幸一同进入的还有Big Wheel儿童三轮车与足球。美国国家玩具博物馆是全球第一家以玩具和游戏为主题的博物馆，也是全美玩具藏品最多的博物馆之一。本次参选的玩具，除了获奖进入玩具店堂的GAMEBOY之外，还有麦田守望者、变形金刚、魔方、纸飞机等12款玩具，之所以任天堂的GAMEBOY能够脱颖而出，也足见国际社会对游戏文化尤其是电子游戏文化的肯定。在之后进行的获奖理由一栏，美国国家玩具博物馆给与Big Wheel儿童三轮车的评价是车体大大降低，更适合低年龄儿童的操作；足球是从古代传至今日的一种非常方便的玩具，并适用于所有年代而长久不衰；而GAMEBOY得到的评价是，它的出现改变了家用游戏市场，并为掌上游戏机的普及做出了杰出贡献，在过去20年的时间里，GAMEBOY几乎是掌上游戏机的代名词，它也展现了掌上游戏机所特有的乐趣。根据美国国家博物馆的官方解释，能够进入“玩具殿堂”必须符合以下几个条件：第一，广为人知；第二，长久不衰；第三，通过娱乐可以学习知识并刺激孩子的创造性；第四，具有一定的革新性。



←这个厚重感十足的家伙，在当时都被大家开玩笑的称作板砖，真的可以伤人哦。

美国等西方国家对于游戏这种文化一直是抱着支持和肯定的态度，就如同中国古代流传的“水可载舟、亦可覆舟”的古语一样，他们觉得只要运用得当，游戏对孩子的帮助是非常大的。现在，大部分家长对于抚养孩子，只是做到了帮助孩子身体的健康成长，而忽视了对孩子心理和创造力的培养，这也是东西方文化的冲突点之一。将孩子放入幼儿园、学校，寄希望于国家和集体，虽然也是没有办法的办法之一，但其实使用一些简单的游戏玩具，就可以达到预期的效果。再让我们回到美国国家博物馆的玩具藏品中，看看这些杰出的获奖作品，也许会得到一些启发。20世纪初的“大富翁”游戏，一副纸、牌，一个轮盘，给与小孩子很多经济方面的启迪；发明于1934年的LEGO积木，依靠简单而又多样化的拼插，让大家多了几分智慧和想象的空间；世界上历史最悠久的玩具娃娃的代表——芭比娃娃，世界上第二历史悠久的玩具——“悠悠球”（YOYO）；还有已经成为传奇的游戏机鼻祖——雅达利2600。



之所以将这些玩具选入玩具殿堂，一方面是表彰它们在青少年智力启迪方面做出的杰出贡献，另一方面则是激励更多的创造者，设计出更好的玩具和游戏造福人类。

1957年11月17日，毛主席在莫斯科会见中国留学生们时曾说过，“世界是你们的，也是我们的，但是归根结底是你们的。”一直以来，游戏作为一种被广泛使用的文化传播媒体，被广大的青少年所喜爱，一些不知就里和循规蹈矩的老师和家长就只会一味的排斥。长大成人，需要有自己的人生观和世界观，学校的老师能给与的只是课本上的知识，因为在学校这所象牙塔里生活的老师自己，社会经验也极其有限，像文学赛车手和童话大师等很多成功的例子都证明，真正能够把握命运的还是自己。希望玩具制造商和游戏厂商能够做出更有意义的作品，也希望成年人们树立正确的游戏观。

当然，沉迷在游戏中不可自拔的同学，确实也是有的，但毕竟还是少数，也不能完全把责任就推给作为媒介的游戏本身，只要合理利用好游戏和玩具，一定可以让青少年像花儿一样在阳光下茁壮的成长。 □文/蔬菜汁

勇者斗恶龙9“问题中文版”发布

汉化专递 EXPRESS CHINESE

果然不出小编所料，DS超大作DQ9的汉化成了国内各大汉化组争着抢的香饽饽。第一时间发布本作汉化版的，是ACG汉化组。虽然汉化这样一款超大文本的游戏很辛苦，但是小编还是要说一句，目前该版本实在是问题颇多，有意的玩家最好还是再等待一段时间。

以下是关于这次发布的中文版的一些已知问题和解决办法：1、用模拟器玩的话推荐用NO$GBA 2.6A，并且一定需要将Firmware.BIN和NO$GBA.exe放在一个目录下，否则一定会死机。2、使用SLOT2端的烧录卡暂时无解。3、使用低速TF卡有可能出现拖慢和死机等情况。4、如果在游戏中看见日文，需要去下载修正补丁。5、游戏中尽量不要开金手指，否则容易死机。基本上，问题还是比较多的。



←DQ9的文本量非常巨大，汉化起来任务很艰巨。

PSP汉化井喷：5款作品发布

近期PSP中文游戏的发布可谓突然井喷，除了两款官方中文游戏外，民间汉化小组和个人也在此期间推出了多达5款的汉化作品。其中《重生传说》、《洛克人》和《水晶防线》都是挺值得玩的作品。

《重生传说》尽管是移植作品，不过这也不是NBGI头一回干这种事了，尽管新增要素并不算丰富，但是整体来看基本上保留了家用机版原作的味道，各方面的表现也都不错。

《水晶守卫》是以《最终幻想战略版A2》中登场的职业为单位的一款塔防类游戏，规则很简单，玩家要在地图上配置各种职业来组织怪物们的攻击。游戏共分为入门的W1，加入了战略性要素的W2和面向高手的W3。这游戏还是挺好玩的，值得推荐。

PSP汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
重生传说	基本完善	ACG汉化组
洛克人：反乱猎人X	基本完善	OREZERO个人汉化
方块精灵	基本完善	卡夫特个人汉化
元素怪兽TD：携带版	全界面汉化	Moyanchina&wefgod个人汉化
水晶防线	基本完善	COGODO&178联合汉化

PSP官方中文繁体游戏又添两款

近期PSP上先后推出了两款由索尼香港分部官方发布的中文版游戏，分别是《兰岛物语之少女的约定》和《克鲁顿方块》。

这两款游戏前者是恋爱类型的养成游戏，后者是益智方块，虽然从类型和质量上来说都算不上主流作品，但能有官方发售的中文游戏总么也是让国内外玩家高兴的事情。

由Circle开发的PC版的《兰岛物语之少女的约定》曾荣获“07香港资讯及通讯科技奖”，及“最佳电脑游戏”等5项数码娱乐软件奖，包括：最佳电脑游戏、最佳角色设计、最佳电脑图像、最佳故事、最佳动画等。而这次的PSP版《兰岛物语：少女的约定》仍由Circle负责开发，游戏原画由香港著名画师王敏怡设计，角色配音则是日本专业声优担任。

这里顺便提一下本作的开发团队：“创意圈电脑娱乐公司”（Circle Entertainment），其是我国香港地区的一家游戏公司。本作是创意圈开发的第一款日式美少女养成游戏，该公司本着“圆心思考，无限扩大”的开发宗旨，曾在PC平台制作过《模拟消防队3》、《联邦武力》、《自由计划》、《机动特战队：迅狼计划》等等多款备受好评的佳作。虽然其在家用游戏机界名不见经传，本作的类型也有些“非主流”，但能看到国人自制的游戏，还是让人挺欣慰的。


→虽然只是小游戏，还是中文看起来亲切啊。

另一款PSP官方中文游戏，《克鲁顿方块》是一款由创作出《钻爆小英雄》的游戏监制长冈靖仁与角色设定筱崎香织再度携手合作的游戏。采用旋转方块将之引爆的单纯玩法，游戏中玩家将在8×8方格的盘面上，以2×2方格的游标来顺时针或逆时针旋转标示有数字1至4的方块，只要将4个相同数字的方块凑到2×2方格中，就可以启动引爆机制，让方块进入倒数阶段，并于数字加1后爆炸（数字为4时会回归到1）。



←克鲁顿方块是个数字谜题类型的益智游戏。

当方块在倒数计时阶段，因为数字变化而与其他相邻方块凑成新的2×2方格时，就会启动连锁机制，新凑成的2×2方格会继续倒数计时与累加数字，连锁相关方块的引爆则会延后，直到连锁结束时才会一口气全部引爆，连锁次数越高得分也会越高。

这两款游戏的文本量并不大，因此汉化起来也比较简单，希望能看到更多大作的官方汉化。

PSP官方中文游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
兰岛物语之少女的约定	官方汉化	SCEH
克鲁顿方块	官方汉化	SCEH

台湾游戏制作人访谈

话题四：XNA所带来的个人游戏创作可能性？盗版的影响与防堵方式？

有媒体问到，先前微软推出XNA平台，让业余玩家也有机会能参与游戏创作，不知道在座诸位的看法如何？以及盗版对游戏市场的影响？是否考虑透过网络来防堵？

张铭光 XNA提供所有玩家游戏创作的机会是件好事，不过业余与专业毕竟还是有差。业余制作团队可以发挥各种创意，抛开组织人事与成本风险等包袱。不过本世代的3A级游戏制作费用动辄千万美元，并不是个人所能负担的。两者并不冲突。



至于盗版问题部分，张铭光表示乐升现在很少制作中文版游戏，就是因为盗版问题太严重所致。走向网络化算是个不错的点子，现在宽频网络日益普及，一来可以通过网络来增加联机游玩的乐趣，二来也可以通过网络认证或附加价值来防堵盗版的问题。

竹内将典 让玩家也能参与游戏的制作很重要。以其它产业为例，像是电影产业如果要扩大规模，就会需要集合许多人的力量一同投入。很可惜的是游戏产业合其它产业不太一样，缺乏良好的模板可以参考，像是如何制作出好游戏或是如何当个称职的制作人等范本。因此让玩家也能参与游戏制作，对游戏产业的发展可以带来很多帮助。

至于盗版问题，竹内将典表示，尽管目前PSP/NDS的盗版问题非常严重，玩家很容易就能取得盗版。不过他个人反对强迫加入网络认证之类的措施。他觉得首先要考虑如何能让玩家玩得愉快，以及让玩家容易取得，而不是把网络联机这种比较复杂的操作强加到游戏中。



话题五：From Software如何快速适应与掌握各世代新游戏平台特性？

在这次座谈会上，有媒体问到，From Software从PlayStation时代开始，就以快速适应与掌握各世代新游戏平台的特性见长，不知道From Software公司究竟是如何长时间来维持这一优势的呢？

进入From Software已经12年的竹内将典表示，理由其实很多，不过总结来说就是From Software喜欢新东西，例如企划会想要制作新游戏、程序会想要尝试新硬件。只要碰到新技术或是新功能，不管运用难度多高或是要花费多少时间，大家都觉得值得一试。因此随着时代而不断推陈出新的技术，对From Software来说可谓“甜蜜的负担”。



伝説を継ぐもの

在光鲜的浮华背后 躁动着编织命运的人们。

人中之龙4×故事剧情



拥有强韧信念的四名男子，像是受到了一名女性引导般地彼此相遇，并创造出一段新的传说……在《龙如4 传说的继承者》中，将以全亚洲最大的娱乐街"神室町"为舞台，描绘出内容扎实的故事。本周要为大家再次剖析这四位主角的详细情报，在系列首次采用多主角平行的叙述方式上，更加清楚明晰地来一睹《龙如》系列的独有魅力。 ☐文/桔梗

撼动了神室町的事件究竟是什么呢？

如前面提到的，2010年3月1日所发生的两起事件，确实掌握了整个故事的关键。故事剧情的进行，以及玩家操作之角色的顺序依序为秋山骏、牙岛大河、谷村正义及桐 生一马。



物欲世界之中的神室町





←神室町即将要上演些什么呢？

→图中摩天大楼发生爆炸，钞票像雪花一样慢慢飘散下来，这一切仿佛又再现了系列初代结局时的景象，这其中的原委又是什么呢？

2010年3月1日、深夜24:05。东京，神室町

亚洲最大的不夜城，
也是全日本犯罪率最高的地方，
同时发生了两件"日常的"事件……

东城会所属的弱小组织——
"金村兴业"的小弟们，由于小事却引发了枪击事件，
被射杀的是与东城会有着亲密关系的组织——
上野诚和会的人。

而另一方面，
为了善后金村兴业全体都忙碌起来，
但最后却发现金村兴业的组长被刺杀身亡。

虽然从表面上看，
这不过是黑帮间相互争斗的小事件，
但其背后却隐藏着巨大的阴谋……

然后以此为发端，
血性男儿们的短暂而又激烈的战斗拉开了序幕……

然而，就在这个男人们围绕金钱、权利、
地位、名誉相互残杀、争夺的事件漩涡之中，
出现了一位女性的身姿。

这位为了梦想和希望而努力，
既美貌无比又遭遇凄惨的女人，
成为联系四位主人公命运的纽带。

命运不同却拥有同样坚强信念的四人，
在这个女人的引导下齐聚神室街。

那么也许，
当四人联手之时，
就是神室町新的传说诞生之时……

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：龙如4 传说的继承者		2010年预定	
	动作冒险	SEGA	价格未定	日版
	BD	1人	720p	审查预定

关于本作中四位主角最新情报

桐生一马 系列的传说之龙



CV：黑田崇矢

成为巨大繁华街神室町传奇人物的前黑道老大。三年前开始在冲绳经营幼儿园，与最爱的女性由美所留下来的遥一起在冲绳过着朴实安稳的生活。不料被卷入土地买卖纠纷中，为了保护当地居民，挺身投入战斗，就在打倒了主导事件的幕后黑手之后，桐生被敌对的滨崎组组长滨崎豪用刀刺中腹部……

传说之龙永不衰老用奥义来压倒对手



←殴打，踢踹，投掷……丰富的动作依然保留。



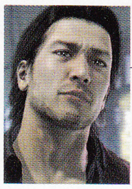
→能够应对任何情况与任何敌人的多彩招式，完全可以透过简单的按键操作施展出来。



无论是谁都可以成为传说之龙

←本作的桐生一如既往的强大，无论是招式还是使用的武器，都是十分的全面。

秋山骏 爽快的钱庄老板



CV：山寺宏一

穿着随意，对世人的眼光毫不在意的三十三岁男子。数年前是神室町游民的神秘钱庄老板，在天下一通附近的某栋大楼中经营着一间放款借贷的“天空融资公司”。即使在面对着被其他融资公司所拒绝的客户时，他也一样会爽快放贷，没有人知道他为何会这样做，其实他有着自己一套审查客户的方式。

秋山是个平时很随性的人，不喜欢拘束，过惯了想外出时则外出，想睡午觉时便睡的生活习惯，也可说是个感性的人。





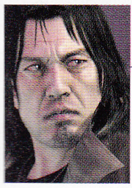
←在一次电话中被催促前去回收贷款，没想到自己随即被卷入了一场黑道组织的纷争之中。

打起架非等闲之辈



→出其不意的攻击方式，这正是典型的秋山骏的得意技能。

牙岛大河 杀害黑道的逃犯



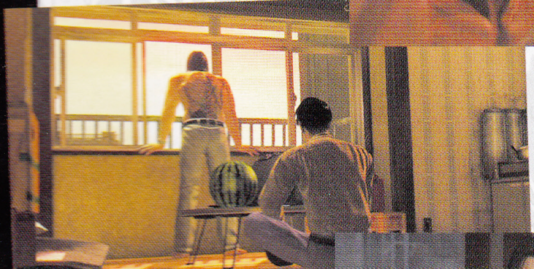
CV：小山力也

前东城会系世井组小弟。杀害了18名同组成员，“上野吉春袭击事件”的犯人。在其被逮捕的数月后，被判处了死刑并于东京监狱服刑。之后的25年，牙岛一直在狱中等待执行死刑的日子，过着与其他人完全无交集的孤独生活。不过就在移送的监狱中，自从与某人相遇后，大大改变了牙岛的命运……

超乎常人的怪力！

牙岛大河的招式可以说都是充满了力量且爽快感十足。除此之外，他那超乎于常人的怪力也是他的显著特征之一。





↑25年以来一直在等待死刑的到来，但迟迟未到，命运出现了转机。

←牙岛在新的服刑监狱中意外地见到了前东城会的干部……



牙岛在狱中了解到了事件的真相

→为了确认自己坚信的意念，牙岛抱着必死的决心展开了行动。

谷村正义 生活安全科刑警



CV：成宫宽贵

隶属警视厅神室町生活安全科的29岁刑警。神室町是亚洲最大的繁华街，也是全日本犯罪率最高的地方。谷村频繁出入于风月场所，收取贿赂并且默许他们的违法行为。不过这样子的谷村，丝毫不放过地下钱庄谋取暴力的经营者。谷村日夜徘徊于此的目的为何，也许正是故事疑团的关键所在。

经常出入地下钱庄的谷村



←在此出没的谷村，对那些谋取暴力的钱庄老板们从不客气。

谷村的真正目的是掌握着故事的关键





→谷村经常帮助和自己同为孤儿的孩子们，孩子们也很崇拜他。

←富有正义感的谷村在平时帮助孤儿们的过程中，其实也在寻找着自己养父的死因真相。

谷村正义该如何去做呢



严酷环境的星球 人类殖民的旅程

《失落星球》展现的是一个近科幻的未来世界，人类的双脚踏上了未开发的未知星球END-3，殖民的步伐逐渐给这个星球带来了活力。但是，极度恶劣的严寒天气，冰天雪地的深沟峡谷，还有那凶暴残忍的原生物种AK，都严重威胁着殖民者的生命安全。人们开发出了可以对抗AK，并在恶劣的环境中代步的战斗机甲VS，在艰苦卓绝的奋斗中逐渐改善着这个星球的自然环境。如今，这个星球已经样貌大变，到处都是春暖花开的茂密丛林，但是威胁人类的AK和充满各种欲望的人和组织并没有平息的迹象，围绕殖民者们的战斗还远未结束，不仅要与变幻的大自然搏斗，人类之间的关系更是难以化解。 □文／翅膀

LOST PLANET 2

PS3 / X360	本刊译名：失落星球2			发售日未定
	动作射击	CAPCOM	价格未定	日版
	BD/DVD	人数未定	720P	审查预定

殖民星球全新场景公开

前作中的殖民星球END-3，在经过了“星球温暖化运动”之后，冰雪大片融化，环境气候得到了极大改善，新作《失落星球2》就是以环境改变后的END-3为舞台。虽然环境变了，但早期殖民过来的“雪贼”们却并没有停止他们的活动，反而更加有组织化、规模化，形成一支支不可忽视的力量，本作就将以雪贼的视点摹绘壮阔的故事。本次官方公开了几处形如战场的新场景，以及作为雪贼处点的建筑物，这些错落有致的场景就将是玩家们激战撕杀的舞台，威力强大的战斗机甲VS也将在其中担任极其重要的角色，磨练好自己的爱枪和座骑，准备迎接战斗吧。

在本作中，END-3星球上存在着多股雪贼势力，他们之间并不存在什么朋友关系，如果为了利益的话刀枪相见是很平常的事。这次公布的雪贼处点，很可能就是敌对势力的基地，敌方的VS和各种机关可不是吃素的。

双平台同样的内容



充满未知的敌对据点

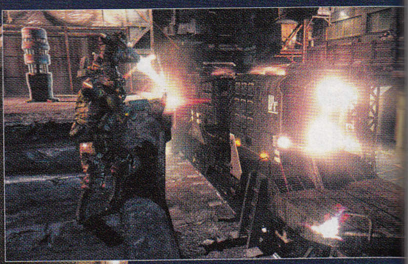
本次公开的新场景是一个类似基地的雪贼据点，这里是敌人雪贼盘踞的老巢，玩家所属的雪贼队伍此行的目的就是要攻下这里，消灭这里的敌对雪贼。在其中不仅会展开激烈人对人枪战，还会有乘坐VS的敌人对我方形成很大威胁，但如果能抢过来为我方所用，则反而会对敌方造成致命的打击。

战斗机甲VS致胜关键！

VS本是为对抗AK而开发制造的战斗机甲，因此它们战斗力都不逊色于强大的AK，用这些机甲来与人战斗自然是压倒性的。



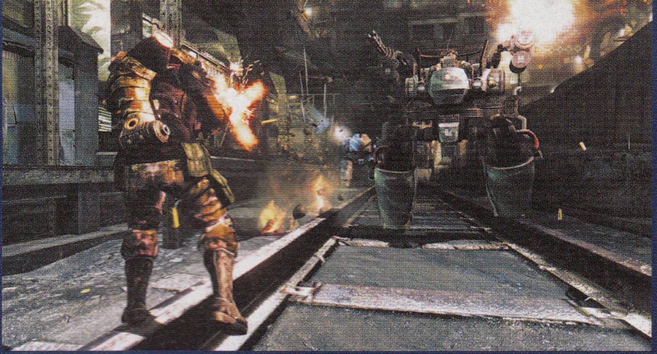




↑VS不管是敌方的还是我方的，任何人都能乘上去战斗，机甲不分敌我。

←本作新增了可以和同伴换乘VS的新系统。

灵活运用机甲 消灭敌雪贼



←即使是面对强劲的人控VS，步兵也有的是办法将其击毁，用火箭炮等强力武器轰击是最直接的手段，狙击步枪打中要害部位的精准射击更是能让VS停止活动。



人与怪物、人与机甲、人与人的无情撕杀！

众多全新装备齐登场

在新关卡登场的敌对雪贼当中，有着从未出现过的全新装备，使用这些装备的敌人会对玩家一方的雪贼造成非常大的威胁。比如一种身穿铁甲防护服的敌人，全身上下都被一层厚重的装甲包裹，普通的枪弹根本无法对其造成伤害，只要依靠场景中提供的特殊机关令其出现硬直，露出弱点，才能对其进行击杀。而类似这种装备是可以抢过来用的，成功抢到手后穿在身上，就会形成超强的防御力，反过来压制敌方的炮火。



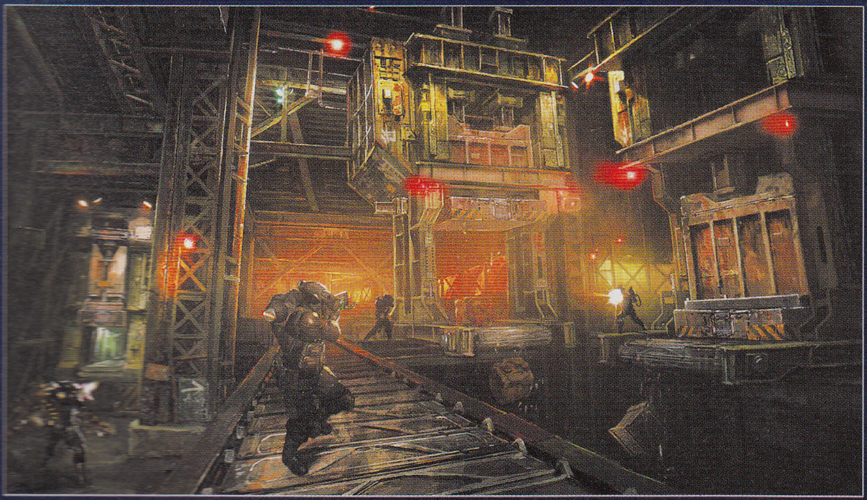
火力强大的武装列车！

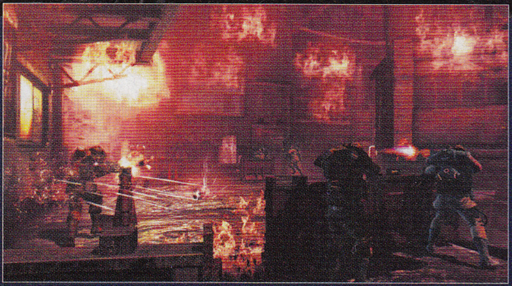
名为艾皮索德的舞台，是一片广阔无垠的沙漠地带，在这里雪贼们要乘座武装列车飞驰在贯穿沙漠的轨道上，通过这片危险地带，而与潜藏于沙漠中的巨大AK之战也无可避免。

随着列车的不断前进，沙漠深处越发显得危机四伏，滚滚沙尘下突然现身的，是一头前所未有的超巨大AK，就像一座山一样挡在雪贼们面前。在如此巨大的身躯面前，机关枪、火箭炮，任何武器都显得那么渺小无力，密集的炮火都无法伤其分毫，但和普通的AK一样，这头巨大AK同样有着橙红色的弱点部位，但雪贼们能如愿以偿吗？

雪贼们乘坐的武装列车，是一部拥有强大战斗力的军用列车，上面装备着大口径的列车炮，其威力绝非步兵使用的常规武器可比。如何运用这架列车炮将是击杀巨大AK的关键所在。列车炮拥有强大威力，但发射一次后需要长时间的冷却时间，胡乱开炮只会凭空浪费宝贵的时间。当巨大AK准备进行强力攻击时，就会张开那巨大的口部，其咽喉处那闪闪发亮的橙红色弱点鲜明的暴露出来，抓住这短暂的时间，操纵列车炮瞄准外露的弱点猛烈轰击，就会给对方造成极大的伤害，不出几炮，这头不可一世的沙漠霸王就轰然倒地，一命归天了。看似弱小的人类，运用聪明的智慧和身边一切可以利用的东西，无论多强大的敌人都会最终被击倒。

从列车上下来之后，还会在沙地上遭遇新品种的AK，到底是何种怪物，就要等实际游戏时来解明了。





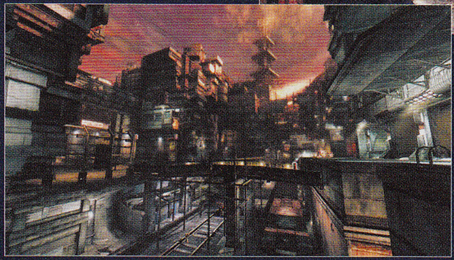
←游戏的场景设计水准比前作翻了一番，更加细致。



←上下错落有致的复杂地形，各种武器和战术在其中会发挥各自的重要作用。

犹如恶魔般的巨大AK

新关卡中登场的不仅仅是敌对势力的雪贼，在关卡的最后，将出现超大体型的AK朝敌据点袭来。无比庞大的尺寸就像从地狱苏醒的恶魔，每一次移动都会把大地踏平，每一次咆哮都会把天空撕裂，前所未有的危机向刚刚激战过后的雪贼们步步逼近，无法后退，更无法逃避，要活命唯有想尽一切办法消灭眼前的强敌！既然是AK，那么就会有致命的弱点，它眼中闪烁的橙红色光芒是什么？那是热源外露的弱点，就是那里，集中炮火猛攻吧！胜利就掌握在你手中。



环境促使更加残酷的战斗！

←已经逐渐工业化文明化的殖民星球，环境虽然好转了，但人们却因此斗得更加激烈。



本作是由《死亡空间》团队Visceral Games工作室负责开发，以意大利诗人但丁的经典文学巨作《神曲》为蓝本，带领玩家展开深入九层地狱的史诗冒险的正统动作游戏——《但丁的地狱》。

《但丁的地狱》为第三人称动作冒险游戏，将如同《神曲》原著描述的那般引导玩家在游戏中进入九层地狱来展开令人吃惊的旅程——监狱（Limbo）、淫欲（Lust）、贪吃（Gluttony）、贪婪（Greed）、愤怒（Anger）、异端（Heresy）、暴力（Violence）、欺诈（Fraud）以及背叛（Treachery）。玩家在游戏中将扮演但丁，为了营救他最爱的碧翠斯（Beatrice）而奋战，与意想不到的各种魔物交手。

在“神曲”的世界中，再展开另一段全新的旅程……



DANTE'S INFERNO

响彻全世界的长篇叙事诗《神曲》当初为基督教信徒勾勒出了地狱的形象。而本作《但丁的地狱》则是把中世纪意大利的代表诗人——但丁·阿利格耶里所写下这篇巨作的作品世界，以独特的诠释方式重新构筑而成的全新的动作题材游戏。故事的主角自然是曾在十字军中身经百战的战士“但丁”。玩家在游戏中需要操作挥舞着巨大镰刀作战的新英雄但丁，并在《神曲》中描写的九座地狱中展开漫长而又充满着惊异与危险的旅程……

PS3	本刊译名：但丁的地狱			2010年2月9日
X360	ACT	EA	价格未定	美版
PSP	BD/DVD/UMD	1人	720p	审查预定

掌管着本作《但丁的地狱》日版发行的负责人龙谷先生称，玩家在游戏中可以体验到中世纪意大利经典文学作品《神曲》，且本作是游戏化后第一部以原著中“地狱篇”而改编的游戏。玩家要扮演主角“但丁”为了拯救其最爱的女性——碧翠斯的灵魂来启程前往九层地狱的深处展开壮绝的战斗之旅，同时各层地狱最后的巨大头目也在等待着但下的来访。而对于在地狱中徘徊的灵魂，要予以制裁还是救赎都将由玩家自行决定，总之还是先挥动起手中的镰刀再说吧！ □文/桔梗





←↑在不祥的黑色奇幻世界中展开冒险，游戏中将忠实再现《神曲》所描绘的地狱全貌，但丁将与魔物展开激战。



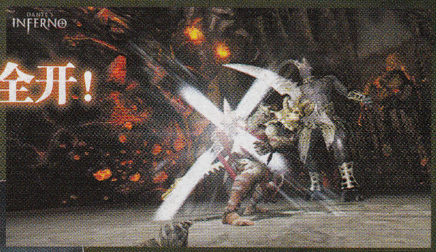
Dante

只身前往九层地狱的主人公

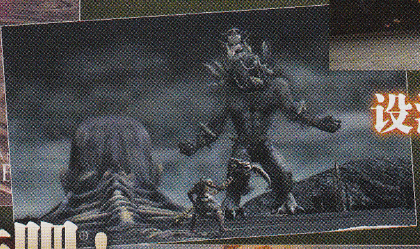
本作的故事主人公，为了救出被大魔王“路西法”囚禁的未婚妻“碧翠斯”，而在《神曲》的九层地狱中四处奔走的十字军老战士。



爽快十足
大魄力战斗全开！



→十字架具有能让地狱的死者从诅咒中解放的力量。



设法收服地狱的魔物

↓但丁还可以坐在收服的魔物背上和敌人战斗。当玩家坐在怪物背上时，还可以发动专用的攻击动作。

运用各种变化多端的动作
向着地狱的最深处前进吧！

目前来看，但丁的武器共有三种。一种是作为主力的大镰刀（死神镰刀），另一种是对怪物施加天罚的“十字架”，而第三种则是要打倒特定敌人后才能使用的“地狱魔法”（类似终结技？）。这其中的“死神镰刀”只要透过消耗打倒敌人时所得到的灵魂，就能强化威力与攻击动作，当然也会领悟到新的招式。





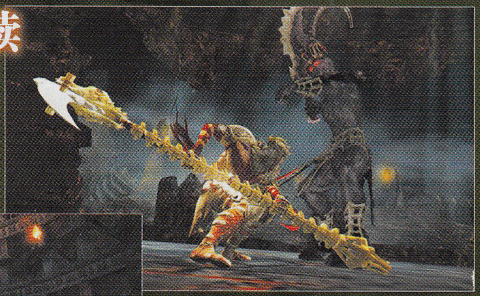
在各个关卡的最后时——
要进行与巨大魔物的战斗！

当玩家所操作的本作故事主人公但丁一边击退异形魔物，一边抵达充满谜团与机关的关卡最深处时，在以原著《神曲》的描写为题材所设计的专用场景中，将会发生充满着大魄力气息的主人公但丁与巨大魔物的壮绝战斗。

同时，游戏中绝大多数的巨大魔物都是对《神曲》中登场的众神掀起叛乱的背叛者，与反叛之王——大魔王路西法。故事主人公但丁与拥有庞大体形的魔王路西法的手下及心腹们展开的战斗，称得上是具有压倒性的魄力的。此外，本作是否会有类似QTE系统的加入来作为头目战的终结技还是未知。

各路敌人陆续挡在主角前

→本作中登场的魔物设计也是出自于世界知名插画家Wayne Barlowe先生的笔下。



本作对应PS3、XBOX360与PSP版！



如玩家开篇所见，本作是采取多机种策略，依目前情报所见，游戏的开发是以X360与PS3同步，目前家用版部分已进入最后阶段，而掌机PSP版方面则是正处于开发中，游戏素质值得玩家期待。



↑作为名著改编，故事性是有保障的。

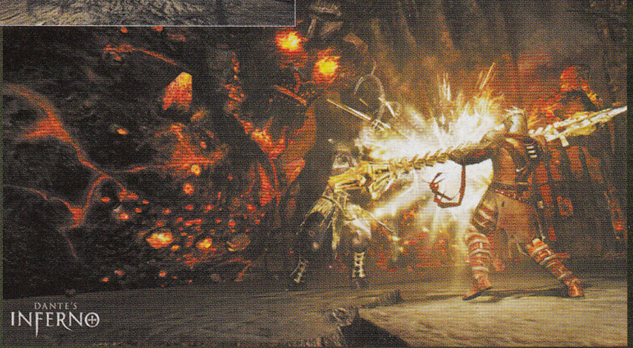
→PSP版也会再现这样的场景吗？

但丁的目标在地狱最下层。



←头部宛如王冠形状的巨大头目，或许它生前是个高居王位的人物么？

看准头目的弱点！



→故事主人公但丁该如何对抗身体尺寸庞大到就连整个游戏画面都容不下的强敌呢？玩家们面临的挑战想必也不小。

THE LEGEND OF ZELDA Spirit Tracks



以火车为交通工具的新作，
在风情迥异的各地体验异域风情。

以列车员为目标的林克，
在海拉尔城完成了最后的考验。
调皮而又活泼的赛尔达，
为了逃离枯燥无趣的王宫生活，
搭上了林克的列车。

首次与林克并肩的公主，
能否成为战场上可以托付后背的人？
这两人传奇而又刺激不断的冒险，
即将在DS上正式展开！

NINTENDO DS NDS	本刊译名：赛尔达传说 灵魂轨迹		2009年12月7日	
	动作角色扮演	任天堂	39.99美元	美版
	卡带	1-4人	容量未知	全年龄

本刊上期的今冬热门游戏推荐卷首特辑中，曾经为大家介绍了这款DS超大作《赛尔达传说 灵魂轨迹》的部分相关情报。这一次，我们将为大家带来更加详细的新情报！

首先，本作的日版发售日也终于得以公布：2009年12月23日，比美版的12月7日和欧版的12月11日稍微晚了一点。然后呢，我们都知道本作的美版副标题是“灵魂轨迹（Spirit Tracks），现在日版的副标题也得以公开——“大地的汽笛”。不管怎么看，这次的内容都与“火车”这个新要素紧密相连了。

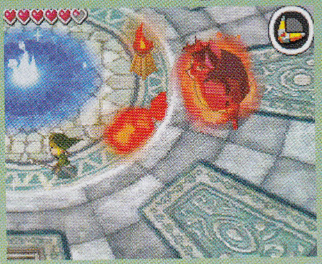
继前作“幻影沙漏”之后，本作中也会将通过触笔进行操作的要素进一步强化，玩家可以直接在触摸屏上发动不同的剑技，例如画圆就是回旋斩，来回划动则是挥剑斩击等等。 □文/北斗

→列成员林克的“师父”是西罗克尼，一个外表很“水手”的大叔。



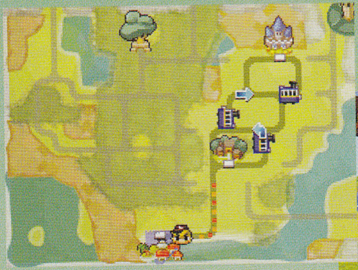


美丽的海拉尔王城



↑本作的日版预约特典将附赠一只羽毛外形的触摸笔，那么，“羽毛”在本作中会是一个关键道具吗？

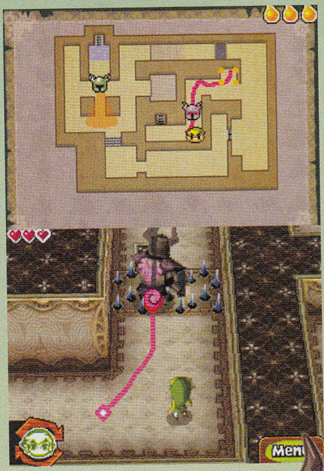
↓最开始可以前往的地方数量是有限的，不过这种利用火车前往其他地方的方式还是非常便捷的。



↑玩家可以通过给火车不断升级，来前往更多新的冒险舞台。



驾驶火车展开冒险，在世界各地自由的旅行

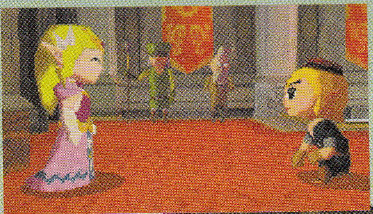




←游戏的画面在NDS上也算非常的漂亮了。

←与系列以往的作品不同，这次前往世界各地的方式不再是步行或者是乘船，而是改成了火车，可以说是全新的交通工具。

赛尔达公主将成为林克的伙伴

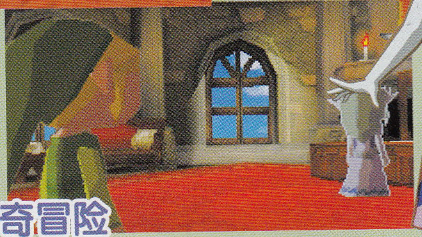


系列大部分剧情设定中，赛尔达公主与碧琪一样，都是被林克救援的对象，或者是坐镇皇宫。这次则将首次以林克的伙伴登场，两人一起进行冒险！

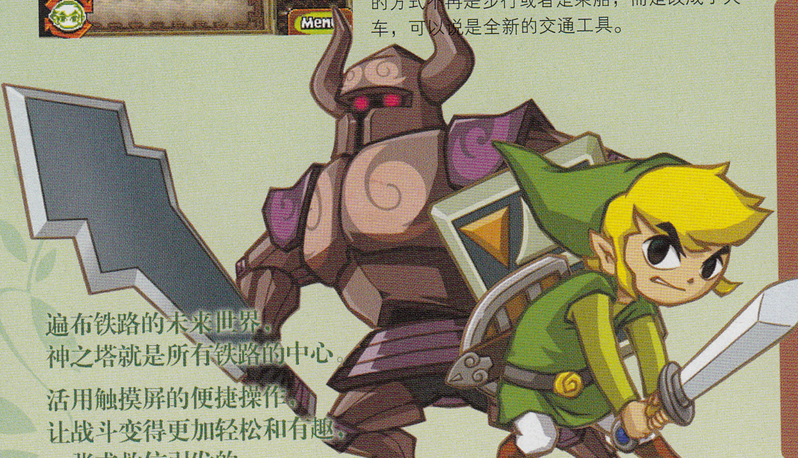


↑林克在海拉尔见到了美丽的赛尔达。

→有趣的冒险即将正式展开。



初会公主 两人的传奇冒险



遍布铁路的未来世界。
神之塔就是所有铁路的中心。

活用触摸屏的便捷操作，
让战斗变得更加轻松和有趣。
一张求救信引发的……

列车上的乘务员，林克的新身份

这次的故事发生在一百年后的世界，不知道是现役林克第几代子孙的林克，也不再是一个生活在平静小村庄里的替补勇者了。他的梦想是，有朝一日成为火车上的乘务员，驾驶火车去世界各地游览。不过，要正式成为一名合格的乘务员，还有最后的考验等着他，那就是驾驶列车前往海拉尔城。而本作的冒险故事，就是从这次前往海拉尔成的最终考验开始的……在前方等待着林克的命运，究竟会是什么呢？



↑“我？和他一起去？”赛尔达公主一脸的心不甘情不愿，林克也是一脸的惊讶，看来会有许多有趣的故事了。

网络版的最终幻想系列二度降临！

被众神所宠爱的世界——艾尔赛亚，
在那跨越着五海的西方，是我们冒险的舞台，
我们彼此都怀着心中的梦想……
与我们的同伴一起，为梦想而战。





PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想14			2010年预定
	MMORPG	SQUARE-ENIX	价格未定	日版
	BD	1人	720p	审查预定

自今年E3上SQUARE-ENIX闪电般公布了《最终幻想14》后，其受关注度一夜之间直线上升。作为玩家来说，我想对于本作更加意外地是其作为网络版的形式而出现吧。在前作《最终幻想11》的成功运营数年后，推出其续作也确实是显得顺理成章。而自游戏从最初披露到现在为止所公布的情报和资料来看，主要还是先以游戏的世界观和职业类型的部分为主，随着剑术士和格斗士这两个最新职业的公布已经能看出本次职业划分相当细化。而诸如战斗系统和角色育成还没有更深一部的情报放出，关于这点我们会在以后继续跟进，还请大家留意。　□文/桔梗



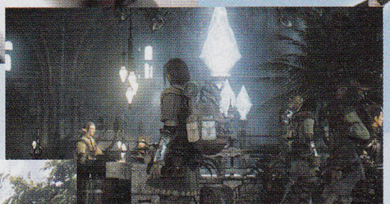
↑复数种族与多彩职业也是网络前作《最终幻想11》的成功设定。

海迪利恩的冒险



艾尔赛亚只是《最终幻想14》的主要舞台，是作为游戏中的世界“海迪利恩”的一部分而存在的，并不是世界的全部。

↑海迪利恩世界中，由海之都、砂之都和森之都这三个都市国家及其相关周边地区组成了“艾尔赛亚”文明圈。





荒凉及无边的大地与巨大的魔物

←FF系列经典敌人登场，其包含各种异常状态的招牌神技“臭之息”，可谓是打遍天下无敌手……



枪术士

个性武器：两手枪

无法装备盾的职业，比起打击系与斩击系来说，本职业更擅长多彩的刺突技能。看起来很像系列中特有的龙骑士。

格斗士

个性武器：斗器类

近战型职业，使用传统体术，装备武器也颇为丰富，从各种拳套到爪系斗器一应俱全。只是不知道FF11中对大BOSS缺乏攻击输出的劣势是否得到修正。

弓术士

个性武器：短弓类

隶属于战士大系里的一种职业。会以弓箭做为武器进行远程攻击，对飞行系敌人有特效，在FF11的许多大型战役中被视为攻击输出的主要力量。

剑术士

个性武器：片手剑

武器以各种短剑为主，可以装备盾，有着较高的机动性和灵活度。可以预想，随着装备和技能变更，也许会出现攻击役与盾役的显著区别。

关于本作FF14的既有情报汇总：

A 制作人田中弘道称本作的世界观设定与《最终幻想11》完全不同，部分地区会看到十分现代的设定。届时可能会呈现出类似《最终幻想12》那样将机械文明适当地融入到中古时期的文化圈中的景象。

B “艾尔赛亚”只是“海迪利恩世界”中的一个关键区域，并不代表《最终幻想14》的全部舞台。

C 本作的角色成长将不存在升级系统等概念的设定，取而代之的是将武器与角色紧密联系起来的全新成长系统。正因如此，标题的LOGO图案中重点突出了武器的图案，用以强调武器系统在游戏中的地位。

D 游戏中每个职业所使用的武器不是固定的，也就是说，并不强制规定某职业只能使用某类武器。角色的成长方向虽然是以既有的职业框架为基础，但也会更加注重玩家自己的选择。

E 本作对应平台PS3与PC，此外，官方称不会排除X360的可能性。

F 制作人表示在今年年中的E3上初公开时，游戏的完成度就已经达到50%以上，而目前的完成度已接近70%。另有传言称明年秋将开始公测。

G SE官方称，由于中国独特的审批制度，所以从未考虑将该游戏引入国内市场。而关于未来是否限制中国IP的问题目前尚未决定，不过已是八九不离十了，也就是说如果玩家真想玩的话，要做好VPN的准备。



《战地：反叛连2》（Battlefield：Bad Company 2）是EA DICE开发的一款第一人称射击游戏。前作是家用机独占，这次的2代除了360和PS3版之外，还会发售PC版，游戏发售日目前也已经确定，就是明年3月2日。

本作是EA DICE开发的第9款“战地”系列作品。在继承前作破坏效果、单人剧情等特点的基础上，调整了游戏细节，特别是多人联机游戏元素的设定。游戏使用加强版的寒霜引擎，在有所优化的同时，加入了建筑物整体框架和细节物体破坏效果的支持。该作也是首款拥有自定制载具功能的战地系列游戏。此外，本作还将格外重视“小队配合作战”。

加强版的寒霜引擎让游戏画面再次优化 值得期待的战地系列新作

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



XBOX 360 X360	本刊译名：战地 反叛连2		2010年3月2日	
	第一人称射击	EA	59.99美元	美版
	DVD/蓝光	1-24人	720p	审查预定

本作使用了加强版的寒霜引擎，细节画质有一些提高，程序漏洞有所减少。在房屋破坏效果方面，游戏引入了Havok物理引擎的Destruction 2.0系统，可破坏的物件也由前作的92%上升到99%。除此之外，游戏还完善了对掩体等小物体的破坏效果处理，例如箱子可以炸出一个洞而不是整个摧毁，子弹穿木板的效果也更加逼真。　□文/北斗

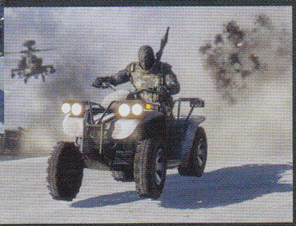
→本作中房屋被摧毁后，甚至连框架都不会留下，真正的“夷为平地”。



积分奖励更加丰富 多达三百余种的勋章

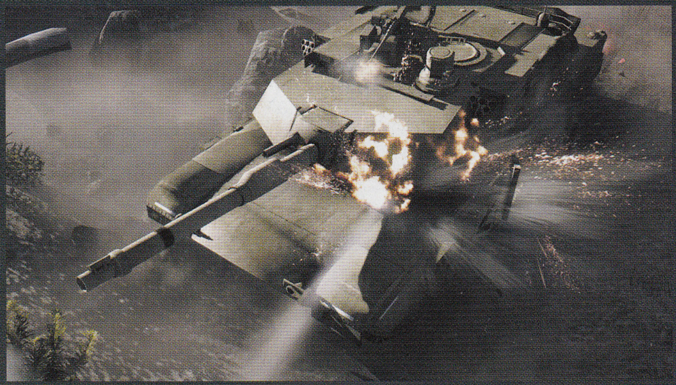
游戏中有40种徽章、228种星章和40种勋章。徽章需要玩家在一场比赛内达到相应的目标，可重复获得；星章与各种武器绑定，星章的铜、银、金级别代表玩家对相应武器的掌握程度；勋章奖励玩家在团队合作中的出色表现，当玩家在所有场次的累积数据达到目标后即可获得。勋章种类可以说是非常之丰富。





←以往现代战争游戏中从未实现过的载具大战。

更完善的破坏系统 将整个战场化为火海



↑游戏的美工设计风格与前作没有较大的区别，但是细节部分首次加入了血迹效果。



游戏发布前期，EA会推出数量有限的“限量版”。限量版玩家可以免去三种载具能力升级的解锁过程：“加强载具护甲”、“特级载具火力”、“车载雷达”。同时，限量版玩家能够免解锁获得“导弹追踪飞镖”，以及移植自《战地1943》的汤普森冲锋枪和M1911手枪。限量版包装盒上注明“限量版”字样，而其售价则与普通零售版相同。

强化小队系统和团队合作联机模式

360和PS3版支持最多24人，PC版支持最多32人同时联机对战。经典的联机游戏模式有“突击”（Rush）模式和传统的“征服”（Conquest）模式。突击模式与前作的“夺金战”模式类似，玩家将分为攻防两方，攻防需要在兵力值耗尽前用定时炸弹或其它武器击破守方守卫的6-8个箱子。在突击战中掌握蓄力猛攻的时机是十分重要的。“征服”模式则与其它战地系列游戏保持一致。指挥官的角色仍然没有出现，而轰炸支援等特殊技能则由每名玩家控制。游戏还有两个尚未公布的全新游戏模式，据称会以小队为作战单位，非常重视团队配合。

一个阵营的士兵仍然可以分为若干小队，每队最多4人。同小队员的名字及其基本状态会实时显示在游戏屏幕上。玩家可以自主选择要加入的小队，小队内部可以进行秘密通话，例如可以通过“报点”让该敌人显示在其它小队成员的小地图上。加入小队的玩家阵亡后可以在其它小队员身边重生。

NO MORE HEROES

PS3 / X360	本刊译名：末路英雄：英雄们的乐园			2010年2月25日
	动作冒险	MMV	5800日元	日版
	蓝光/DVD	1人	480P	17岁以上

Wii版个性大作即将跨平台！

今年下半年初的时候，MMV社长曾经在官方博客上发表过一篇成为当时话题的文章，大意是MMV一直在为开发更有创意和更优秀的游戏而努力，但是其作品却总是叫好不叫座，希望玩家们能踊跃支持MMV。尽管发表这篇文章的时候，其还坚称要继续当Wii的铁杆第三方，不过随后没多久就口风一变，先后发表了数款原本Wii独占游戏的跨平台计划。

其中，就有这款《末路英雄1》，Wii版本作曾经在2007年末发售并在欧美大受好评，可惜销量却不够尽如人意。如今MMV终于大彻大悟回头是岸决定不再死守Wii自然是好事一件。据悉，目前360和PS3版的开发度都已经超过了90%，完成度非常之高，具体的发售日和价格也都已经公布。相较于原版，这次还会追加不少新的要素。 □文/北斗

以成为世界杀手榜NO.1为目标！

主角德拉维兹是一名杀手，一次偶然的机会，在酒馆遇上了谜之女性西尔维娅。在交谈中得知西尔维娅是美国杀手组织（UUA）的一名特工。从她口中还得知自己在UUA的排名是11位，如果想冲击杀手榜排名的话就需要参加杀手竞赛。于是，一场以成为杀手NO.1为目标的杀戮就此展开……



重制版画面效果提升 用传统手柄来爽快战斗

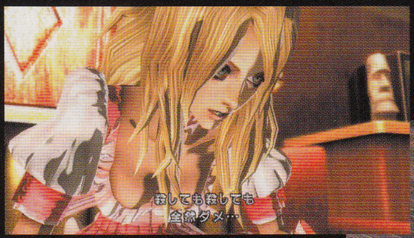


↑此次重制之后PS3和Xbox360版会转变为全手柄控制，将更重视战斗的爽快度。

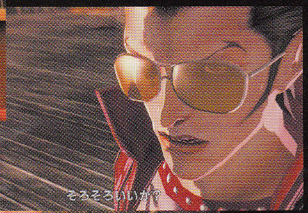


←德拉维兹是在美国西海岸某个小镇上生活的杀手，最喜欢做的事情就是飙车。

用刀的杀手 风格另类之作



↑西尔维娅的任务就是派发杀手排名赛的名片，为各个杀手牵头引线。



追加全新模式 性感的女主角



←新增加的"VERY SWEET MODE"，在游戏中满足一定条件的话，女性角色的服装就会变得非常性感。

戦場のヴァルキュリア2

ガリア王立士官学校

距离PSP上的携带版女武神2的发售越来越近，而官方也在近日公布了与之相关的大量情报，那么本次将会对一些情报进行详细披露，涉及新增游戏人物、历史背景、战斗系统等方面。

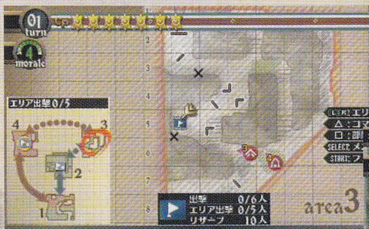
PS Portable PSP	本刊译名：战场的女武神2加利亚王立士官学校			2010年1月21日
	策略角色扮演	SEGA	5040日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本次新增人物主要有王立士官学校方面的2位教官和1位科学家，反乱军方面则新加入加赛纳尔伯爵的二女，在帝国服役期间有着令人恐怖的传说。王立士官学校的两位教官都是因伤退役的原职业军人，而科学家曾经是帝国研究人造女武神的精英分子。除了王军与反乱军，包括三位重量级人物在内的第三方势力也逐渐显露端倪，他们是曾经拯救公国的英雄夫妇以及加利亚公国的元首，年轻的哥德利亚大公。在战斗系统方面，玩家在消灭敌方作战单位后，在屏幕上方可以得到徽章奖励，徽章可以用在战场命令的实施中，战场命令包括我方攻、防上升等。 □文/蔬菜汁

为自由而战 士官小队逆袭



→在结束地图策略之后可以进入到自由度比较高的实战之中展开作战，玩家可以操纵单独的作战单位与敌方进行厮杀。

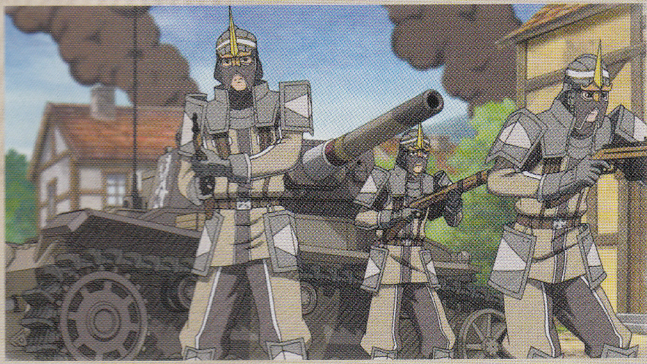


←玩家可以先在大地图上对小队进行战术指挥，然后再在随后的单兵作战中进行精确的实施。可以利用地图命令使我方更加有利。

将叛军赶出国境 是王家士官的责任



战争在清晨突然爆发



↑被哥德利亚大公流放的加赛纳尔伯爵，在得知大公的血统后，组建革命军并发起了血淋淋的战争。

真实血统被披露 大公陷入险境



→哥德利亚大公是加利亚国家元首，原本应该是纯正血统，但大公却是达尔库斯人，于是公国再次陷入战火。

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

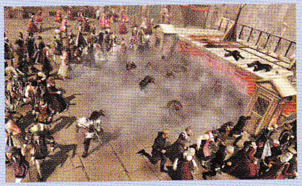
坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

相信关注过近期游戏发售表的玩家已经可以看出，如果说上月已经找到很好的游戏而乐在其中的话，那么从本月17日开始，游戏基本就已经玩不过来了，《刺客信条2》、《求生之路2》以及《生化危机 暗黑编年史》三大家用机在年末的底力已经展现出来。



11月17日 刺客信条2



PS3 360
■UBI
■动作
■美版 ■BD/DVD
■18岁以上 ■1人

游戏的整体风格把握到位，光影运用合理；弗洛伦萨、威尼斯等名城刻画的都非常到位。细节刻画也不错，街头的性工作者、游吟诗人很有文艺复兴的特色。总之，《刺客信条2》的画面可以说近乎完美，将文艺复兴的风格体现得淋漓尽致。总而言之，在经过前作的饱受争议后，也能看得出来，UBI对此作是确实用心了的。 By 桔梗

其实前作给我的印象还不错，毕竟是次世代初期的时候，起码画面很惊艳。这二代搁现在，有点惨。虽然游戏任务上丰富了很多，但个人玩起来还是感觉游戏有些无聊，时间一长总感觉自己在控制只猴子。流程长度还不错，总算对得起那三百元人民币，但到了二代仍旧从游戏中感受不到大作的气势，比起UBI其他系列差得很远。必须批评的是该死的人物表情，尤其是眼珠子，活吓死人啊，通病啊通病！ By 能量块

游戏画面对比一代有了少许加强，城镇建筑的建模和光影效果都非常出色，其中不少真实的建筑尤其吸引人，游历于其中冒险临场感颇强。本作改成了接任务制推进游戏，不再有那么明显的重复感，形形色色的任务玩起来很过瘾，喜欢GTA类的话不应错过。游戏的操作手感还是育碧的一贯风格，显得有些生硬，尤其是空手打斗缺乏力度感，也是育碧游戏的通病了。 By 翅膀

11月10日 使命召唤6



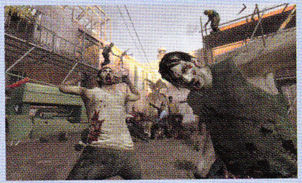
PS3 360
■Activision
■动作射击
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人

由于属于现代战争的背景，我想人们更多的是把本作与COD4来比较，可以说本作绝对延续了前作的辉煌，并在多人部分增加更多的深度。画面方面已无需多说，仍然保持了系列的高水准，虽然没有更多的进化，但是却因为有着场景的不同而有了以前没有过的描写，给人的印象非常深刻，如果非说不足的话就是单机流程短了些。 By 桔梗

好玩，贼爽，就这评价。拍着胸口说，COD系列真是越来越好玩。虽然流程依旧不长，但每关都设计得震撼人心，玩家从头至尾都会被拉入剧情当中，又是一部好莱坞大片。有着不逊大片的气势，有着不输于时代的视效，更加完美的手感和爽快感，更加丰富的枪械，一切设计都近乎完美。欧美厂商在游戏制作上的领先不仅仅体现在制作上，理念上的领先更加让人感到振奋。必玩之作。 By 能量块

从头到尾都是美国电影大片式的体验，各个情节的镜头运用要用出神来形容，包括一般过场和手动式的镜头表现，既自然又眩酷，看过一遍就印象深刻。枪械射击的手感和前作差不多，新增的不少武器为游戏增添了更强的现代感。剧情比较狗血，演绎得很出色，很富有冲击力。游戏整体很流畅，没有什么明显BUG，一口气玩下来有种一气呵成的连贯感。 By 翅膀

11月17日 求生之路2



360
■Valve
■动作射击
■美版 ■DVD
■18岁以上 ■1人

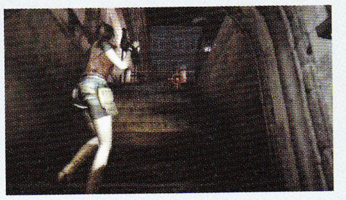
Valve的《求生之路》从初代起就已经颠覆了传统的“惊悚生存”类的游戏模式，经常给人们带来与众不同的感觉。本作在系统上继承了前作设定，但加入了超过20余种新的武器以及数位新人物，并且有着全新的剧情与多人游戏模式。值得一提的是，前作中的超强AI导演系统在本作又拓展出了惊人的功能，非常具有耐玩性。 By 桔梗

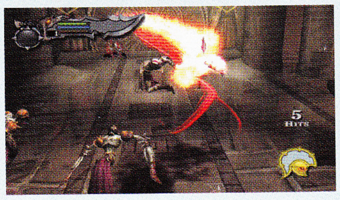
与其说是新作，本作更像是一款加强版游戏，至少你从画面很难感受到什么脱胎换骨。不过与MW2类似的是，L4D2同样是个超好玩的游戏，并且在前作基础上将乐趣提升了N倍，因此从游戏性方面来讲，这的确是一款真正的续作。新角色，新地图，新加入的僵尸，新加入的武器，百万不厌的对战合作，完美高速的在线配对，让L4D2人气高得一台糊涂。或许再也不会有一款僵尸题材的游戏能好玩过它了。 By 能量块

这完全是一个前作的超级强化版，打个比方的话，前作就是一副骨架，而二代就是在这副骨架上添加了血肉和各式各样的衣服，让游戏变得成熟了很多。游戏中的场景设计得更加多样化，开放化，很多新奇的点子感觉很不错。新增的特殊感染者和近战武器让对战模式更加残酷，难度也因此提高。本作单机部分还是很乏味，但上网玩对抗却感觉玩不完。 By 翅膀

外部意见 近期热门游戏快速评测

《生化危机 暗黑编年史》（8.1分）：本作是CAPCOM继前作《伞公司历代记》后的另一部生化危机光枪游戏，本作继承了前作的优点，并在缺点上加以改进，使得游戏更加具有自由度。而难度方面和上作比较起来为面向新手做了一些妥协，主要是体现在游戏途中可以随时更换携带武器而不像前作中只能从装备的几种中选择，另外得到的绿草可以保留在需要的时候使用而非前作中的立即使用。而本作最大的卖点则是在剧情方面，收录了人气最高的二代以及维罗妮卡剧情，这一点让系列FANS无比感动，甚至又有去重温它们的冲动。除此之外，故事中还新增了以里昂和克劳萨为使用角色的剧情，这段时间是发生在四代之前的几年，也揭露了一些鲜为人知的故事。至于本作的画面可以说让人眼前一亮，起码是作为Wii的游戏来说，已经算是非常出色的了，色调总体偏冷，在黑暗的地方还是让人觉得有些毛骨悚然的，总之气氛是烘托得十分出色。操作方面的改进比较大，C键有着锁定效果，短时间内按住不放可以一直锁定住敌人的某个部位，好处是方便攻击弱点，关于这一点在很多BOSS战时都能体现出来。隐藏要素方面也十分丰富，一周目基本不可能全部收集完毕，况且后期玩家还要去升级武器，无可避免地要为游戏中的金钱发愁，所以关于耐玩度方面，本作可谓是继承了生化系列的一贯传统，耐玩度超强，对于这点还请大家放心。总之本作是生化饭的必修，也是Wii上比较优秀的游戏之一，值得玩家去一试。





《战神1+2收藏版》（9.4分）：对于此次合集其实已经无需多说了，这也是之所以只用了这短短几行来说明的原因，无论说它是“冷饭”也好，说是卖奖杯也好，这些恐怕都不能抵挡玩家对《战神》系列游戏魅力的热情，什么是名作的号召力？这基本就是了。

11月5日

召唤之夜X 泪之皇冠



NDS
■NBGI
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

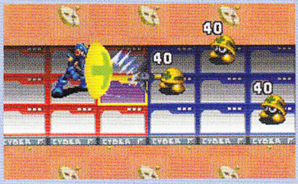
召唤之夜系列在DS上的最新作。系统方面没有太大的变化，熟悉本系列的朋友可以很快就上手，喜欢这类风格的普通玩家也能在其中找到不少乐趣。本作印象比较深刻的就是真人语音非常丰富，大量声优的加盟使其更具人气和亲和力。召唤兽的动画也很华丽，看着挺养眼。不过除此之外，给人的感觉就是缺乏大作的气势，仍然略显中庸。 By 北斗

本作继承了系列作品中玩家所熟悉的召唤兽战斗、夜会话、戏剧性的故事发展等特色，并采用指令选择式战斗、地图或迷宫的自由移动等新的游戏系统。游戏的地图与迷宫画面延续系列柔和的3D绘图风格，战斗部分采用传统采地雷遇敌，当角色间的信赖度够高时，还可以发动协力技等等。本作的配音阵容强大，熟悉这方面的玩家可以留意一下。 By 小沛

传统的指令回合制战斗，不同属性的召唤兽，可以通过宝石来加强召唤兽的魔法能力；战斗中多了战场机关，让玩家可选择的战术变得更加丰富；声优众多，角色性格分明，几乎可以称得上是一部声优广播剧，几乎所有的对白都配有语音，并且可以反复欣赏；地图不大行走方便，并可以通过水晶瞬间移动到任一场所；人物的协力技非常丰富，让战斗变得更加好看。 By 蔬菜汁

11月12日

洛克人EXE 操作流星



NDS
■CAPCOM
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

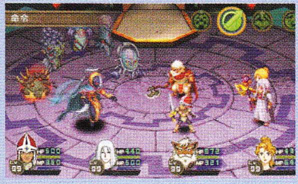
作为初代的重制版，这次在整体流程和系统等各方面都没有什么变化，但是增加了流星洛克人和追加的剧本，算是具有一定的诚意吧。EXE系列是一款角色扮演要素比较浓的游戏，只有在战斗中才会根据你装备的芯片进行操作，玩起来对动作的要求不高，倒是感觉有一定的策略性。画面方面仍然比较粗糙，似乎是本系列的通病了。 By 北斗

本作是《洛克人EXE》初代的重制版，除了添加众多新要素外，具有相同世界观的流星洛克人也跨刀参战。游戏的战斗是使用被称为战斗芯片的战斗程序来进行，战斗中的行动取决于所选择的芯片。芯片可通过各种方式取得，包括战斗胜利后取得，从现实世界或计算机世界关卡中取得，从商店购买，以及联机交换等。本作的重制还算比较用心。 By 小沛

本作的时代背景是前作EXE的200年后，大体讲述了爱好科学的小学生星河，在偶然的机会中与电波体宇宙人合体，变身为“洛克人”与神秘的FM星人和电波病毒战斗的这样一个故事。本作可以最多支持6人同时游戏，在战斗中可以使用流星洛克人，享受到与EXE不同的乐趣。另外，虽然是初代的重新制作版，在追加剧本中，可以使用来自未来的新人“酷洛克人”。 By蔬菜汁

11月12日

露娜 银星协奏曲



PSP
■Game Arts
■角色扮演
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人

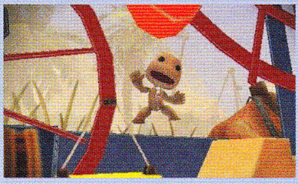
露娜当初也是质量和评价都还不错的一个RPG游戏，没想到后来竟然如此一蹶不振。新作没怎么推出，倒是把初代作品来回的复刻，大概是想凭借初代当年的好评价再次骗钱吧。这次的复刻版整体来讲也没啥新意，所谓新增的四英雄剧本其实就一会的事，然后就是又增加了几张女主角的写真继续骗钱……战斗节奏太慢，许多玩家可能不会不大习惯。 By 北斗

《露娜 银星协奏曲》又是一款初代的重制版，图像大幅翻新重绘，影片与音效也重新制作，并追加原作未曾提及的四英雄新剧本。另外，游戏中还收录了超过10种特别的明星写真，玩家可以通过调查特定地点或者是与特定角色进行对话来取得，装备后可提升会影响魔法与特殊招式威力的精神力，当成道具使用的话可以欣赏到女性角色的特别照片。 By 小沛

初代露娜的重新制作版本，原封不动的挪用了初代游戏的动画CG，战斗采用指令回合制，但是节奏非常慢，杂兵的特殊攻击通常也会消耗很多时间，显得华而不实；只有部分对白配有声优演出，剧本毫无创新，只是在开头处增加了很短（几分钟左右）的四英雄剧本；在迷宫中进行冒险时，敌人全部在明处，刷新地图时敌人也会再次刷新而再次出现。 By 蔬菜汁

11月17日

小小大星球



PSP
■SCEA
■其他
■美版 ■UMD
■全年龄 ■1人

PS3上的《小小大星球》风评非常好，可惜销量却不尽如人意，其实这种画面水准和追求创意的游戏搁PSP上会是不错的选择，这也是本次PSP移植版的由来。说实话，虽然许多人都说这游戏看上去挺可爱的，不过里面的音乐听着总有点恐怖游戏的感觉……其实本作最大的乐趣就是自制角色、关卡和规则了，比较考验玩家们创造力的一款作品。 By 北斗

PSP版《小小大星球》基本算是PS3的缩水版，尽管也采用粘土动画风格的3D绘图与2D横向滚动条的玩法，并且画面水平在掌机来说也已经非常高了，但关卡数量的减少不能不让人感到遗憾。本作关卡主要由我们非常熟悉的日常生活场景所构成，并提供丰富的互动。玩家自己动手创造角色、关卡甚至游戏规则的设定依然健在。游戏性非常高。 By 小沛

PS3版同名游戏的移植作，玩家控制一只可爱的卡通角色，利用各种道具和素材进行冒险。游戏中的颜色鲜艳，因为玩法比较特殊所以考验玩家的动脑能力，游戏风格充满了欧美色彩，PSP版可以与PS3版进行联动，从而获得特殊的奖励。综合其角色设定、背景舞台以及游戏风格的特点，再加上没有血腥场景对应全年龄层，本作是一款不可多得的作品。 By 蔬菜汁

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测！

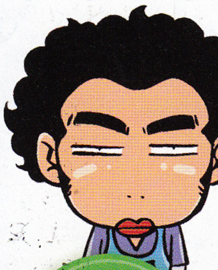
IGN对《杰克与达克斯特 失落的边境/PSP》的评价（7.4/10分）： 关卡场景的设计比较贫乏，显得过于空旷，不过更大的问题是游戏的视角，你很难流畅的转动视角进行游戏，因此很容易就不小心跳下悬崖……此外，如果能够锁定敌人的话或许更好。主角的外形一如既往还是挺不错的，穿插的过场动画也还好，但是场景设计过于空泛、重复率比较高。总体而言，画面表现还算可以。真人配音很赞，但是环境音效方面就实在是差强人意了，玩儿游戏的时候鲜有热闹的感觉，倒像是一个人独自穿行在空荡的博物馆中。游戏玩起来比较有趣，新增的能力也很有创意，飞行的时候如果能稍微再慢一点的话会更酷。不过打斗部分让人有重复感，视角问题也比较要命。正常打穿一次流程的话大约只要七个小时，不过通过后会开启英雄模式，此外还有大量的支线任务可以挑战。

IGN对《乐高摇滚乐队DS/DS》的评价（8.4/10分）： 总体表现还算不错，不过意外的是掌机版比家用机版竟然还有多出了少许的内容。单就画面而言，本作没有什么让人惊叹的地方，不过能感觉出来厂商对画面和动作的表现还是下过一番功夫的。本作提供了非常精彩的音乐，而且在DS上并不强大的音源表现能力上就让能够做到这种地步实在是非常难能可贵了！游戏的名称是“摇滚乐队”，不过在实际的游戏之中玩家恐怕很难会有乐队的感觉，尽管如此，对于一款通过按钮来游玩的音乐游戏来说已经非常优秀了。游戏包含的曲目并不算太多，只有25首，而且与PSP版不同，并不会在之后通过网络进行曲目追加。但是本作支持局域网无线联机，也算是另外一种弥补措施了吧。

IGN对《模拟动物/DS》的评价（6.7/10分）： 整体表现很有亲和感而且充满了幽默，教学模式充满了乐趣。画面表现一般，可以说是中规中矩，不过着色倒是不错，动画表现也值得一提。背景音乐颇有些部落风味，动物们的叫声等虽然简单但是给人感觉挺可爱。游戏中的任务都非常简单，操作和系统也都简明易懂，非常适合小孩子游玩，不过重复性比较高。游戏流程很短，几个小时就能打穿，通关后玩家也可以选择继续游戏，不过之后并没有什么值得继续发掘的要素了。

IGN对《野兽家园/DS》的评价（6.5/10分）： 虽然是款改编游戏，但是实际游戏中与原著关联不多。2D画面表现较好，比起什么都强行做成3D这样无疑是个更好的选择。背景音乐和音效都很简单，但是可以自己将动物们的吼叫编辑成曲目进行播放的设定很有趣。简单的2D益智游戏，流程不方面稍嫌拖沓，有些内容比较重复。

在车站等车偶遇美编F，她说去吃饭先走了！（怒）偶也没吃好不好！



闯关族的家

主持
蔬菜汁

全国各地啊，普降大雪，真呀嘛真寒冷。最近流感横行又肆虐呀横行又肆虐，横行又肆虐来横行又肆虐嘿（蔬菜做低头状，“好吧，没想到这次一上来就没词了”jiong~）

蔬菜又战战兢兢地来到了小沛前辈处，不过那个假艺术家居然只是用白眼睛多黑眼睛少的眼神看了看菜汁，虽然口中说的是“你好”，但我知道你其实是想说“瞅你那个揍性”这句话才对吧。（回到屋里，立刻用针扎小沛的纸人100下）那么本期“家”的重头人物是“望望酱”同学，鉴于很多电软饭对于学习游戏两不误的你的作息时间和日常生活比较关注，特做一次独家披露。那么本页还会附增望望酱制作的原创漫画一篇，就是说啊，你使用了某人的肖像权吧你，好吧，小费拿来。（伸手状）

“望望酱”流水账日记

序：望天，老子在凌晨快3点的时候终于把作业都解决了，但是……为啥子睡不着觉了的说！？果真是咖啡喝多了的说……反正也睡不着觉了，（明天估计会醉生梦死的说……）干脆总结一下这个星期发生的“好事”（误）吧！

10月15日

……（前略）作业留了一黑板的说，上午活活在外面疯玩了一上午，（某糟糕杂志1群放流感假的也好多的说……），下午又睡了一下午，晚上又不要命的去上数学课（不过没有得病的呐）的说，自然，本日作业，咱一笔没动的说，哈哈哈……（= =b 有什么可自豪的）

10月16日

今天咱补了一天《FFCC》的说，咱很用功吧？（被台下观众痛扁），顺带一提，PSP是找别人借的说，前两天一直拿此物看《ONE PIECE》，导致咱成为忠实的OPFAN的说，和同桌谜香吉士迷的死去活来的说……

10月17日

该死，周六有外语课的说，忙了很长时间外语，外加今天还有物理、化学……结果咱一整天都没机会去玩《太鼓达人》的说，泪奔……但今天作业依然没写，为啥啊啦，今天晚上看《蜡笔小新》来着嘛！（被风林PIA飞）

10月19日

开始如龟爬般写作业……PSP最终还人了，《FF7》打到杰内西斯……

10月20日

20号，也就是3个小时前的昨天了……这两天受风月樱的影响，太鼓上瘾了的说……不断努力尝试搞定“晴天好心情”，“拿去吧，水手服”已经搞定了……谁能告诉咱怎么困难入手的说啊……之后咱四点外语课下课五点到家，连抄带蒙从五点一直写到次日三点，好玩吧？（为啥写了这么多还是一点睡意没有的说，这都要四点了，泪）总算搞定呐……也没啥好写的了，咱还是去数羊吧……

——河北承德 王思语



望天，好长一篇流水账啊，因为这一封信还是很能代表大部分学生玩家的现状，所以，在排除了若干阻力之下，还是决定刊登给大家交流和欣赏。那么，总的来说，用意有二，一是思语同学在舍生忘死地作画、积极主动地投稿之外，对文化课把握的也非常好，学习成绩比较不错，所以推荐给大家做一个榜样；另一个用意，就是此人生活作息非常没有规律、对个别文化课态度极其恶劣，鉴于平时学习态度较好，且这次主动交代自己的“错误”，希望给大家做个反面教材，让大家每看此文都犹如锥刺于背，起到警醒的作用。另外，本文是删减版，那些比较拿不出手的，比如两科加在一起都没有及格之类的当然被蔬菜删去了，以免不小心被望望酱的童鞋看到此文，对其冷嘲热讽。（蔬菜式坏笑……）话说回来，思语同学的画功大长啊，那篇以蔬菜为主题的画，大家都已经可以看明白了。

诊断书：姓名陈佳伟，住址上海金山区，症状是喜欢手抄DR回函卡，据某非著名抽抽科主治大夫蔬菜的多年经验，下此结论：“又抽了！”——鉴定完毕。就是说啊，多写一封信就不行啊！这孩子真是！



电软读者大手札

气温骤降，却挡不住读者的热情，回函啊，如雪片一般的飞来，寄托着大家的，那个，哀思（菜汁头皮挨了风胖那硕大的一记重拳，立刻肿起了一个大包）……好吧，就是说啊，大家的生活看起来都很惬意啊，所以，拿出来和读者（蔬菜：哎，那个谁，没说你，坐、坐下）（旁白：其实编辑部有一位外号叫做“读者”的编辑）分享下。

最近正准备去实习，等发了工资了去买个PSPGO，再买个PS2 90000，当然我也会一如既往地支持《电子游戏软件》。

（上海 陈佳伟）

本月钱包内的钱快完了，再这样下去怕游戏都玩不了了。《KOF97》正在苦练，火舞、龙二、拉尔夫已到高手程度，不知谁能跟我决斗一下。我一直认为神月千鹤比火舞漂亮，现在我否认这点了。（新疆 侯皓曦）

“读者手札”是什么？买了一百多本了居然没有意识到，还是我忘了？罪过罪过，我只知道高三已经一百天左右了，应“抓紧学习吧，不要再想着玩了，考不好你就后悔了。”（摘自语文语录），但一想起电软，心就放不下。（语文不及格，见谅）

（吉林 高珲）

前些天身体不太好，感冒过了快20天才好，这两天因宿醉头疼的很，以后要注意身体了。（北京 尹为群）

今天早上我起床后，刷牙洗脸然后吃早饭，回到教室梦游去，再去吃中午饭，接着是晚饭，再去刷牙洗脸睡觉去了……

（广东 王潮伟）

……本人已经深深咒上了蔬菜汁……俺要说……小P是白色的，小N也是白色的……（此刻蔬菜汁头皮突然跳了一下）我会回来的（此刻蔬菜汁两眼一睁，两腿一蹬……醒了）

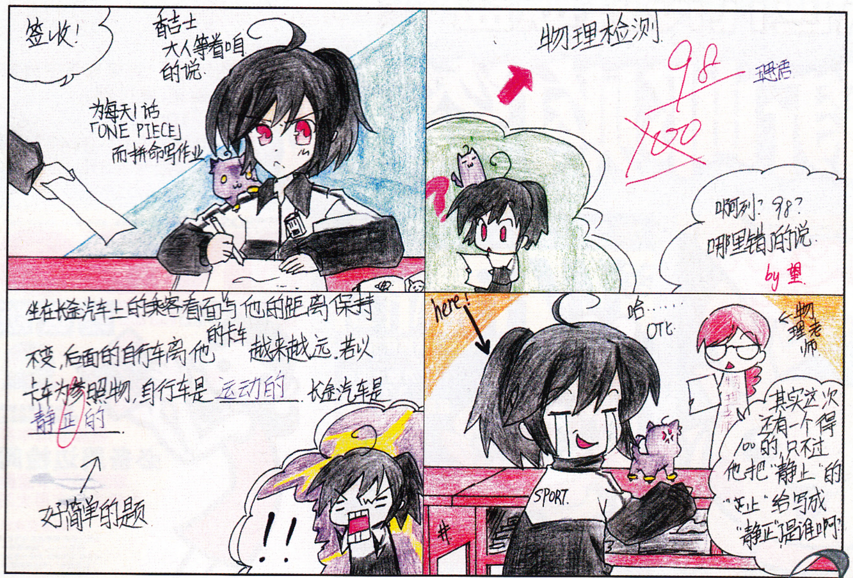
（山东 宋汉元）

望天，咱那期写的不是蟑螂而是螳螂的说，咱写字有那么难看吗？这期开了不少新栏目呢，嗯，嗯，现在在上物理的说，咱在华丽地写回函的说……（河北 王思语）

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

闯家四格漫画

桔梗是新来的小编吗？咱在这里先打声招呼的说。狂赞下北斗的神秘海域2攻略，北斗辛苦了。——王思语



你最期待的圣诞节礼物是？

PS3新机的说，望天，有点贪心的说？那就《口袋妖怪金/银》好了，再来个iDSL也没关系啦，其实只要能狠狠地吃一顿就可以的说（流口水）肉、肉、肉（脑内补完中）。（河北 王思语）

喜欢说快板的圣诞老人（貌似不是的说）：PS3啊太费钱，《口袋金银》等等先，DS也不能实现啊不能实现，想要肉啊请望天啊请望天！

《电软》全球限量珍藏版……哈哈（上海 陈佳伟）

圣诞老人（中国版）：抱歉，那个省略号里的英文不太了解的说，明年请写中文！圣诞节想要DR很简单，去报亭就好了，请不要为了这一点小事还麻烦我家麋鹿，哼。



我女朋友给我的情书……战国无双也算吧……（福建 黄昊）

圣诞老人（伪）：虽然16岁早恋是个很糟糕的事情，但是掉进无双大坑可是更加糟糕的事情，所以圣诞老人我会在圣诞之夜让你在梦中享受几个小时《LOVE PLUS》。（圣诞祝福电波发送中）

一个妹子！LOLI也行（失恋痛苦挣扎中），……，再来个正版BANDAI的强袭自由高达模型。（山东 宋汉元）

圣诞老人版芙蓉：（先摆造型），汉元，信息收到，当日必至，勿念，请耐心等候。

那就是看到真正的圣诞老人。（陕西 孙林安）

真正的圣诞老人：不要迷恋我，我只是个传说！

TNT.A 冰快的第一封来信！

第一次给电软写信，好开心喔……一晃4年过去了，电软期期买，回想4年走过了太多，经历了太多，有很多话想和小编们说。那是2005年的一天，我漫步于新华书店之中，忽然有一本杂志映入了我的眼中，那是一本关于游戏的书，身为游戏迷，自然买了下来，以为网络中的网游都在其中，可我错了，里面是我从未听过的游戏机和游戏，慢慢的，我发现电脑中的游戏不是最好玩的，从那以后，我迷上了电视游戏。DR仿佛是我生活中不可缺少的一部分，它已成为我内心深处最知心的朋友，有了它，我的生活变得快乐起来，每每拿到书第一时间"吃掉"，比过年还快乐……谢谢你们让我知道PSP，谢谢你们让我了解了《生化》，谢谢你们让我知道了一切的一切，谢谢……心中的感受都已用文字表达了出来，如果文笔不好，小编们一定包含。　黑龙江 杨冰



作为这两页的方丈大师，蔬菜很负责的告诉大家，如果有读者是第一次写信，那么一定会优先登入家中，以儆效尤！OYE，那么，在读到中间那段"从网游迷变成了游戏迷"的时候，蔬菜真是有种让人从一个大坑跳进了另一个大坑的沉重的负罪感（风林式大拳再袭），只要喜欢就好了，千万不要沉迷。另外，杨同学的文章中写了太多的"谢谢"，真是不敢当啊不敢当。

TNT.B 留言TO众小编

DEAR DR（有些绕口）：见信安！我有点伤心，Because我每期写那么多话在杂志上也只能看到自己的只语片言，sad啊！我们11月11、12日就考期中了，编编们祝福我一下，Thanks。

以下是给众小编的留言：风木木，我预言12月25日你会去死……亡空间里旅游；八房，你把七曜的位置占了啊……PG沙发被占？翅膀，其实我看贵大人的猥琐形象已经习惯了……Perfect，越来越发现P哥很低调；蔬菜汁，……默哀；小沛，祝手术成功！bye（掩面）；北斗，我无语了……——山东青岛 桂元东

对翅膀的那个描述真是大赞啊，所以一定要刊登，供大家瞻仰、膜拜下。从你上次说过的进入班级前5没有问题的言论来看，这次你一定是成竹在胸才对吧，要是对考试很头疼的家伙就一定会说些今天天气哈哈哈之类的才对吧，而能够正视考试的学生，一定是优等生！蔬菜说的没有错吧！（菜汁得意地笑）所以，下次拜托你把游戏、学习两不误的秘诀详细写一下，好吧？拜托了！（蔬菜真挚BEEM射线发送中…）

龙哥热线

你问我答 有问必答

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

最近发现央视十套的走近科学栏目越来越热衷于传播各种神棍荒诞八卦奇谈，而且说了半天最后还是没有结论，难怪叫做走近而不是走进科学了。

第二百六十四期

Q 有急事请教龙哥：前不久我没事在淘宝上闲逛时，看到有卖什么XBOX360开发机的。价格非常便宜，三四百块钱就能搞定，请问这个开发机到底是怎么一回事？我看上面的简介好像说就是不能上LIVE，然后是有可能会三红不包退换。不能上LIVE这个没事，我已经有一台360了，专门买一台玩单机游戏也不错，加上现在的更新估计又得开始BAN机了，一个月内我也不敢上LIVE。不过那个三红机率高么？听着像是赌博的样子，拜托龙哥给详细说明一下这个开发机的问题，多谢多谢！（上海 龙骑兵）

这个是最近比较流行的一个话题，这批“360开发机（XDK）”，其来源是自微软近期推出新的XNA开发机后，系统化淘汰的XBOX360开发机，本来是应该被销毁的，却被人弄了出来。所以，机器上大多都有接口的破坏。基本上可以理解成“洋垃圾”，在国外就是白菜价，所以即便是折腾到了我国，价格也很便宜。需要说明的是，通常卖这种开发机的BOSS们大多都不保证机子能否正常运行，很有可能你买回来的是台三红机，根本就没法



←不买包运行的主机的话，就很有点买彩票的感觉了。

使用。而且这个废品率不是一般的高，据悉某BOSS十一台开发机中有十台是废品……不过，也有保证能够运行的开发机，这种的价格会高一些，大约在550左右。龙哥我是极端不建议大伙去撞运气的，实在想买个回来玩玩的话，也尽量多花点钱去弄台保证能运行的。与通常的X360主机相比，开发机最大的特点就在于：可以玩测试版的游戏（不过这点普通玩家基本没戏）；不能上LIVE，但是可以上PartnerNet，而且是免费的；DVD驱动器不是和主机绑定的，随便用任何的光驱插上去就用，没有DVDKey丢了的烦恼；可以随时变成任何版本的系统；可以直接从硬盘启动游戏，不需要光盘；硬盘可以随便用多大的硬盘，没有容量限制；可以直接截屏和录制游戏影像；可以执行任何自己写的代码；没有区码限制。不过其最大的缺点在于只能玩打过补丁的游戏，而且不能保证所有都能玩。另外，这玩意儿买回来后需要自己动手安装软件和做测试，比较麻烦，动手能力差的玩家也不适合。总而言之，开发机不适合新人购买，但喜欢DIY且手头不紧张的朋友可以弄一台玩玩。

Q 1、最近我在玩PSP上的《怪物猎人2ndG》，密林怪鸟怎么打啊？2、龙哥你QQ是多少？（陕西咸阳 某读者）

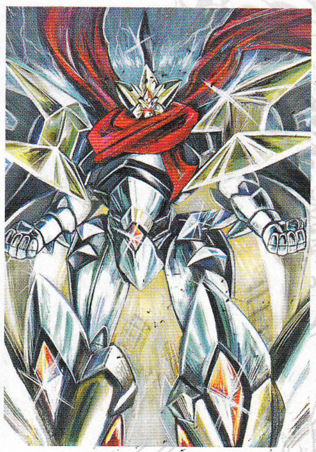
1、密林里的大怪鸟任务对于新手来说确实有一定难度，其实这家伙并不难打，对应的方法可以有很多，这里提供一些新手适合的经验给你吧。首先，怪鸟的弱点是冰属性，这个时期的冰属性武器似乎只有白速龙王的双刀比较好使，不习惯双刀的话也可以不用，没关系。然后就是选择远战或者近战，远战的话推荐弩或者弓箭，近战的话可以考虑大剑，怪鸟比较脆弱，攻击也不是很强，对付它并不难。再然后就是考虑跟踪的问题，你可以带上是个染色球，这样就可以随时查找它的行踪了，也可以考虑将千里眼这个技能升满，如此即可不必带染色球了。怪鸟在快死的时候会回6区睡觉，在它睡觉的时候建议带上大爆桶或者大爆桶G之类的，在其头部或翼部放上，旁边再放上小桶爆，杀伤效果是极为可观的。后面还有任务需要捕捉它，这种情况下可以在其睡觉的时候放个麻痹陷阱在它周围，踢醒后引它踩上去，扔两个捕获玉就OK了。2、这个……呵呵，抱歉就不透露了，有当年风林的惨痛教训在前，我还是保守一点的好。

Q 我把《闪电十一人2》打穿了，1、怎么感觉就算我的角色数值比对方高也经常抢不过啊？2、还有，就是亚风炉在哪儿收？我让监督去搜，就告诉我在什么水边？3、对方那个红头发的グラン该上哪收？我从监督那得到的信息也是什么一起踢球玩耍的地方？4、听说这游戏一共可以收到1500个人，我是不指望挨个去试了……龙哥有什么强力的选手推荐么？（山东济南 雷门）

1、这个系列就是这样，影响比赛中拼抢成功率的除了单纯的数值外，还包括双方的属性是否相克以及是否使用必杀技和必杀技的等级。不过从1代开始，即便是在上述几个要素相同的情况下，也不能单纯的比拼双方数值，等级也是相当重要的一个影响要素，尽管具体的计算公式未知，但是你等级低了，即使数值差不多也肯定不行。2、亚风炉是搜索后在东京塔地图的湖边随机出现，所谓“随机出现”就是指一定概率的情况下该地图上会多出一个人（迷你地图上的小点），你可以通过反复进出该地图来刷人。3、**グラン**是在阳花户中左侧树下，随机出现。要让**グラン**加入需要在小场子比赛中连续三场净胜3球，较难，建议先将吹雪的射门指数升到90以上才能保证每次必进。4、雷门中那帮有脸的角色都挺不错，此外，上面的亚风炉和**グラン**都是很强的前锋角色。262期杂志中推荐的几个隐藏角色能力都不错，值得推荐的还有真帝国学院的独眼龙前锋和守门员佐久间。特别是GK佐久间，不但能力极高而且属性是火，能克他的山属性前锋绝对是凤毛麟角。

Q 有几个关于《超级机器热大战ALPHA3》的问题想要请教：1、请问巨神伊甸的伊甸计是怎么计算的，伊甸的武器又该怎么用？我为什么用不了最后几个武器？这个问题一直搞不明白，气力满了都使不了。2、据说本作有多个结局？请问条件都是什么？3、好像除了正常流程关卡之外，还有不少原创的外传性质的单独关卡，请问是什么情况？（四川都江堰 龙虎王）

阿尔法3神作啊！堪称机战史上最燃的一作，无论是剧情设定、参战作品还是必杀技的特写都让人热血沸腾不已，这才是真正的机战！1、伊甸计为巨神伊甸特有的系统，分五个阶段。伊甸进行任何战斗行动都会增加，但是击坠敌人会减少，其中如果伊甸的HP在1/2以下进入我方行动回合，伊甸计上升的幅度比较大。阶段越高则攻防能力越强，第三阶段开始可以使用伊甸护罩。第五阶段可以使用伊甸炮和伊甸剑，分通常版和MAP版，MAP版射程无限。伊甸剑MAP是两条直线，伊甸炮MAP是扇形范围，攻击力均为9999。要使用这两件武器的普通版需伊甸HP在1/2以下，MAP版需1/3以下。2、是的，一共有3个结局。普通结局“终焉の银河”进入条件是熟练度56以下或者回合419以上；完美结局“今遥か远い彼方”进入条件是熟练度57以上并且回合418以下；坏结局“银河に君と”进入条件是2周目时，在56话选“应战”（一周目时无此选项）。3、关于外传，是指打完某些关后，就会出现外传，进入方法为标题画面选OPION进去后有个SPEICAL STAGE，这就是外传了，打过外传后选择NEW GAME，就会有很多强人加入。另外，还有一个最爽的原创外传关卡，那就是在流程图的所有关



↑阿尔法3中S男大雷凤必杀疾风神雷绝对是最热血的一招！

卡全亮之后——最短情况下一人通关就可达成，其他三人至少也要到自己独有的44话过关才行。该关可以让四个主角机同时出场，完成后再选择NEW GAME就可以同时使用四大主角机了！

Q 我想问龙哥很多问题：1、我家单独空着一台那种21寸的显像管的电视，是专门给我的，于是想买台家用机（我有台PSP3000），所以不知买哪种？2、如果是PS3在上面玩的话，那PS3完美的画面会不会就体现不了呢？或者说会不清楚？3、是不是Wii、PS2、X360，刷了机后就可以玩D版游戏碟？这样伤机子吗？4、PS3可以玩D版光碟吗？如果不可以，是不是只有买很贵的正版盘？那它上面120G的硬盘是干什么的？5、PS3一出，PS2过时了吗？6、我想在明年中考完后的那个暑假前后买一台家用机，到那时买会降价吗？（特别是PS3和360）7、我的PSP上有一个刷机软件，请问怎么用？8、PSP GO一出，PSP 3000会被比下去吗？9、我在第259期电软第41页上看到风林说买PS3还要买至少十款必买的正版软件，是真的吗？很贵吧！10、我在游戏店里见过一款很薄的和很厚的PS2，哪种好？11、《战神》在PSP上只有1作吗？那是第几部？是不是PS2上的接着PSP？这是我第一次写信，就麻烦龙哥，真对不起，还请龙哥给予详细回答。为了报答你，我会一直支持电软的。（云南昆明 杨磊）

呵呵，热线本来就是给大家解答各种游戏相关问题的地方，何来麻烦一说？不用太见外了。1、买主机自然得看你想玩哪些游戏，你还在上学的话金钱方面肯定没有富裕，建议优先选择自己喜欢的游戏最多的那台主机，其余还有些相关信息可以参考下面的回答。2、虽然不知道你电视的具体品牌和型号，不过21寸的显像管电视，在画面表现上毫无疑问是远不能将PS3和X360这些次世代主机的精彩画面原样呈现给你的。清楚还是清楚，但是高清电视显现出来的画面效果以及震撼感是普通电视完全无法比拟的。另外，有可能会造成屏幕上显示的文字偏小，你看不大清楚的情况。3、是的，不伤机子。4、不可以，PS3目前尚未破解，只能玩正版光盘。PS3的硬盘，主要是因为许多PS3游戏会要求在主机预装一部分内容，例如MGS4就需要将近5GB的预装空间。此外，从PSN网络中下载下来的各种东东一般也都保存在硬盘之中。5、PS3都出两年了，PS2很早以前就是昨日黄花，相关大作也早已没有推出，不过温习以前的经典PS2游戏还是性价比不错的选择。6、明年暑假的话，估计各大主机不会有大的降价，毕竟前不久三大主机才各自进行了大幅度的降价。目前的价格，已经不算贵了。7、呃？软件名称呢？建议你要刷机最新升级系统固件的话，可以先参考下网络上的教程，随便一搜就有大堆。具体哪点不懂的话可以再写信过来咱们交流。8、不会，至少龙哥个人看来PSP 3000目前还是性价比很高的掌机，两者的销量可谓齐头并进。9、呵呵，那个"十款"是木头自己的个人"必买"数量，还有哪些尚未发售的PS3大作你想玩的，才是你"必买"的啊。10、自然是薄机。奇怪厚机应该早停产了啊，现在店头上就算是有也是二手的了吧？11、没错，只有"奥林匹斯之链"那一作。从剧情的时间先后顺序来看，PSP这款是在PS2的1代和2代之前。

Q 我是今年暑假才买的PS2，9万型，虽然现在好像流行的都是PS3、360什么的，PS2早就过时了，可我犹豫了许久还是决定买PS2。主要是小弟还是学生，手头的银子有限，好不容易才攒了几百块钱，正好可以买台PS2，而且上面的好游戏也很多，也便宜（D版）……估计得等到下一代主机出了我才能买得起现役的主机了，哎，没办法！这次写信过来是想向龙哥请教一下FF12相关的问题，前一阵子把FF10打通了，最近刚开始玩FF12，感觉不大习惯，怪怪的。1、在FF12里该怎么赚钱？我看每次打败怪物好像就是掉落各种各样的东东，没有直接掉钱啊？2、好像听说每个大场景的气候什么的还会变化？请问这个有规律可循么？（湖南冷水江 王竺）

1、本作中杀怪几乎不掉钱，赚钱的基本途径就是在商店卖掉敌人掉落的战利品（**おたから**）换钱的同时练级。一般攻击同种族的怪物达成连锁的方法会比较有效率，当战利品凑齐99个以后就可以去换钱了。根据等级和剧情发展的进度可以选择不同的对象，比如在**ルース**魔石矿可以刷骷髅，到大砂海后可以刷曼陀罗草，通过**ヘネ**魔石矿买到中级火魔法以后可以回**ヘネ**魔石矿的坑口分岐点B刷史莱姆，击倒**ミリアム**遗迹・秘**する**神の御所的召唤兽**ゼロムス**后可以回这里刷骷髅，后期可以到**ナブレウス**湿原的永远**を**见下**ろす**高台刷骷髅，还有**ヘネ**魔石矿・坑口分岐点C的蝙蝠等。为了确保效率，最好准备相应的心得和饰品，比如LP2倍的"**金のアミュレット**"、提高偷盗效率的"**盗贼のカフス**"、EXP2倍的"**鸡のティペット**"，想赚钱又不想升级的"**ファイアフライ**"等。2、是的。后期的吉萨草原的干湿两季会按照游戏时间每1～2小时交替一次。在草原各小区域之间切换地图是不会改变季节的。草原的雨季有阴、雨、大雨3种天气，天气的变化可以通过切换小地图来实现。其他地域的天气是随机变化的，可以通过飞空艇和传送石，或者通过刷新整个大区域来改变天气。比如**パラミナ**大峡谷的吹雪天气可以通过在幻妖の森和大峡谷之间切换来实现，西**ダルマスカ**砂漠的沙尘暴通过西沙漠和雨季吉萨草原之间切换来实现等等。

Q 龙哥好，我最近刚把《寂静岭5》打穿了，感觉这游戏还是不错的。我一直都对寂静岭系列非常喜欢，虽然都是恐怖游戏，但是寂静岭给人的赶紧与生化危机完全不同，孤独感和无力感，再加上诡异的里世界之类的设定，让我觉得恐怖程度上要远甚于生化系列，特别是现在的生化。记得每一作应该都有许多结局和不少隐藏服装的，还有什么隐藏武器的，我也不知道以前哪期杂志上有了，能不能麻烦龙哥在热线上给说明一下呢？感激不尽！（黑龙江哈尔滨 飞熊）

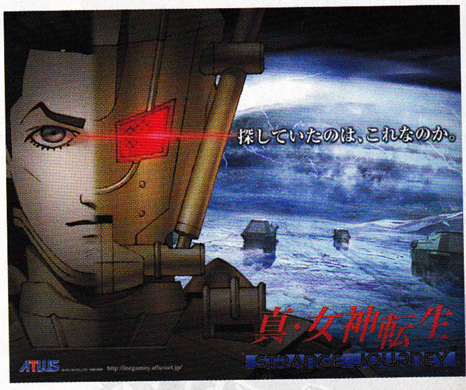
寂静岭系列我个人最喜欢的还是2代，系列最高啊！《寂静岭5》一共有五个结局，好结局的达成条件是宽恕父亲、杀了母亲，获得卡车司机装。这个可以说是最好的结局了，主角和Elle会重聚溪谷小镇。医院结局的达成条件是宽恕父亲、不杀母亲，获得Orderly装。这个结局醒来后会发现自己还是在医院里，手脚被捆，然后医生拿来通电的东西……溺水结局的达成条件是不宽恕父亲、杀了母亲，获得秩序士兵装。这个结局是最终战后Alex在水中醒来，父亲进入浴室，将Alex溺死于水中，一家人和Josh继续生活。鬼怪结局的达成条件是不宽恕父亲、不杀母亲，不救Wheeler，可获得铁三角头的头盔。该结局是两个铁三角头出现，Alex被束缚在椅子上，两个铁三角将一个三角头套在Alex的头上，新的铁三角头诞生。UFO结局是不宽恕父亲、不杀母亲，救Wheeler，可获得Deputy Wheeler的警长装。该结局和好结局相同，Alex从下水道出口爬出，Elle出现。这时空中出现巨大的UFO，将Alex和Elle吸上天空……隐藏武器方面，通过一次后可以在自家旁边的车库里拿到电锯，后期里世界可以在Josh房间里的角柜上找到镭射手枪。



↑UFO结局已经成了寂静岭系列每作都必备的一项隐藏要素。

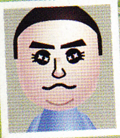
Q 看了杂志上对于DS版《真女神转生 奇异之旅》的评价，似乎比我想像中的要好玩许多啊。小弟严格来说不算个真正的"女神饭"，以前主要是GB时代玩过，家用机在PS2上玩过一作还没有打穿，然后就是NDS上之前那个战略版了。不过对女神里的恶魔还是非常感兴趣的，再加上我同学中有个非常喜欢女神系列的死党，在其教唆之下也开始对该系列越来越喜欢了。最近开始玩儿奇异之旅，有些问题不大明白，可惜我原来那个好友转学去外地了，只好写信给龙哥请教了：1、这次让恶魔加入成为同伴还是在战斗中进行对话和交涉吗？有什么要注意的地方？2、我发现这次不但恶魔有自己的属性和立场，连人类也有自己的立场属性，龙哥能给解释一下吗？3、二周目后有什么不同？（浙江杭州 周明）

1、没错，要想让恶魔加入的话还是利用交涉系统。本作中的恶魔交涉系统包括了丰富的会话内容，对话内容除了受到恶魔本身的影响外，还受到月龄、恶魔状态，恶魔大种族等方面的影响。恶魔交涉系统的作用包括获得仲魔、获得道具、休战。仲魔既是重



要的战斗力，也是恶魔合成的来源，加入时会附带金钱、道具、一定量的HP和MP等条件。除了加入成为仲魔，会话后的仲魔再次遭遇时，还能给玩家留下金钱、道具、以及附加有利状态等好东东。不过遇到状态为未知（**アンノウン**）的恶魔或者月龄是满月时（装备插件**フルムーント ク**除外），以及属性前缀为DARK的恶魔就无法进行交涉。交涉时，只要2次问题全都回答正确就基本确定能加入了；判断其立场也很重要，可以通过其对话时的开场白以及恶魔的名字颜色来判断其立场是否与主人公冲突，很多重复的问题往往因为立场的不同而有所不同。多个相同恶魔出现时，一个对话失败了，还可以尝试与另一只对话，不过问题并不会完全相同。2、没错，这次人类一方也有立场属性的设定，主人公的名字颜色变化判断目前的立场属性，蓝色为LAW，白色为NEUTRAL，红色为CHAOS。以下行动会影响主角的立场变化：BOSS战前的分支选项、部分对话的选项、部分EX MISSION的选项或任务完成。此外，当游戏进行到最后的**ホロロジウム**时，和**ゴア**队长的对话能够决定最终的分支路线，对话内容根据主人公至此的立场属性不同而有所不同。3、二周目时会有解除恶魔合体等级限制、初期恶魔携带数为12、追加新插件、追加EX MISSION、追加隐藏MISSION。还可继承以下要素：金钱、装备、道具（消耗用）、**フォルマ**、恶魔全书和勋章称号。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林：2009再见，2010你好

●翅膀的三红机彻底挂了，我不禁为他担心起来。忠实的软饭也遭受如此待遇，真是“太过分啦”！（大声喊出）当他下决心再入双65一台的时候，我为这一代软饭人手至少两台主机的命运感到痛心。他现在经历的，正是我更早一年的经历，看来，360对待每个人都是一样的，结果可以预测。我之所以为他担心，是因为，你也知道，这样很影响游戏者的心情。

●虽然成就和奖杯都是浮云，但没有这些要素，确实让人缺乏游戏的动力，即便是好游戏。完美了《现代战争2》之后，打算重新打一遍前作，结果因为PS3版没有奖杯要素而一直缺乏进行的动力。360版完美的情况下，这PS3版咋就差距这么大呢?

●今年秋更顺利度过，原本打算在这段时间好好的复习一下《光环》系列，可惜总是因为这样或那样的计划而放弃，不过这并不能影响重温光环这一伟大计划的顺利实施，最迟在春节也要完成。



PERFECT：翅膀七曜辛苦了

近几年，欧美游戏进步神速，随便一个现代战争2单周销量就660万，彻底甩掉历代FF，这在10几年前肯定是很难想象的。说到底，游戏是让人娱乐的，你觉得怎么来有快乐就够了，对待游戏没有太多固定套路，也不应该设限。欧美制作人大概就是想通了这些，才把枪车球做得那么爽。

上期刚刚问候过微软它爹的翅膀同学的360又红了，不知道这次要问候微软的什么人了。玩家把新主机扛回家，然后听天由命的等待三红，真是软FAN的悲哀。说到这，我很好奇360的全球销量中，有多少是玩家因为三红而又买了一台的，起码翅膀就是其中之一，为了求生之路2，他在第一时间又入手双65，信念如此执着，360真是亏对FANS的支持。

12月临近，面对战国3和FF13的诱惑，七曜同学的精神越发亢奋，每天都在Q上和我讨论各种新作要素，俨然一副游戏没发售就能写攻略的劲头，在这本人要劝他一句：游戏未发售，七曜请冷静！



桔梗：我的计划是这样的

●也算是某种机缘巧合，最近见到一位一直未曾谋面的朋友，没什么不好意思，那种一见如故的感觉仿佛就是意料之中一样。这种感觉也颇有几分微妙之处。

●不管实际的变化是如何，至少我的计划是这样的：11.17–12.3期间的主力是GOW1+2，调剂是BAYO和NGS2。12.4–12.17的主力是心跳4。12.18–1.28这40天主攻FF13。1.29开始EOE。全完之后，如未有突发事件的话，会在2月中旬方才开始正式集中开战12.3的PSP2……说这些估计也是扯淡……

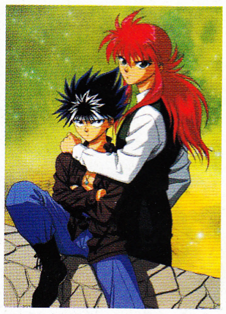


●《欺诈游戏2》出了，还没看，还是采取对日剧的一贯方针——完结后再集中补吧。



翅膀：丢东西看表

“背到极点”，就是标题的解释。最近的运势点似乎倒着长，倒霉的事一个接一个，简直就是点背到家了。先是花了一笔冤枉钱买了最不该买的东西，结果买完了立刻后悔，又没药吃，只好当交学费了。没过两天上班时一个手贱把写了两天的稿子给覆盖掉，连恢复的可能都没有，只好现补重新写，头都快炸了。又过了几天，写攻略写到一半，刚修好没过两星期的X360又三红了，那速度简直比微软挣钱的速度还快，大半夜看着三个红灯连死的心都有，没办法，只好第二天出去又买了台双65回来，什么，玩游戏还要引导？我就日了，真想找块豆腐一头撞死算了。



最近在恶补《幽游白书》的动画，虽然画质今天看来弱了点，但经典就是经典，一看起来就有放不下的感觉，就和老版圣斗士一样，虽然朴素，但就是透出一股纯粹的打斗美。



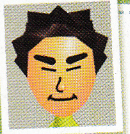
零羽：回归、大雪、陷阱……

毁灭意味着新生，旧的不去新的不来。舍弃了原来的平面旧头像，本人也以全新3D形象复活了。可喜可贺啊、可喜可贺。



今年的冬天貌似有些反常，刚刚入冬就连降大雪。尤其是最后一场雪、下个那叫一个大~早上从家里出来的时候不得已穿上了雨衣，经过了一路的暴风雪袭击后，到达单位楼下的时候，身上的积雪已经将雨衣冻住了，要是就这么往地上一蹲，简直就是一活生生的雪人。

最后一次大雪的翌日，天空放晴，气温略微回升。本应该出行顺利，但没想到……原本在夏天的时候，遮阴避阳的树木，现在都成了危险的陷阱，树上的积雪会随机性的掉落~关键是这玩意儿没法躲，砸到你就只能认倒霉了。如果只是一两颗树也就罢了，可这一路上有70%的地段都是有陷阱（树）的……最终，结果是明摆着的，那狼狈相没比昨天下大雪的时候好到哪去。



蔬菜汁：江山如此多娇

经过一场寒冷大雪的洗礼，气温终于降了下来，棉衣这次终于不能离身了。看着儿时身边的伙伴一个个离开、长大，深深地感到了成长的烦恼，不由自主想到“越长大越孤单”这句话。唯一还每周都能见面的一个高中同学，每逢周末总是兴致勃勃的前往周边的山上，观赏一番美景，很是羡慕。记得第二次大雪过后，我们两个终于一起爬上了那座很久都没有去过的小山，豪兴大发，傻乎乎的大声呼喊着《沁园春雪》，仿佛又回到了若干年前，这也是最近唯一最痛快的一件事了。每天的生活都变得非常模式化，当然有利也有弊，不知不觉又到了截稿日，不知道自己再过两年是否还是现在这副德行。走在路上、坐车回家的时候，行人们大都戴上了口罩，就好像带着一张面具一样，多了一份隔阂感。希望外面的西北风刮得再大些，让我晕乎乎的脑袋能清醒一点。





北斗：Serve light in the dark

《刺客信条2》挺不错，没白让我苦等了两年。个人感觉，这次剧情比1代要丰满许多，从主角Ezio年轻时代亲人横遭陷害而死开始，之后长达二十多年的复仇旅程对人物性格的刻画颇为成功，就是结局部分似乎太扯了一点。主线之外的隐藏要素其实非常值得收集，二十个真相的解谜和实验体16号阐述的隐藏剧情颇为震撼。没想到的是，“美女制作人”并没有离开，而是转职成了幕后……



终于抽空看完了好友推荐许久的BBC纪录片《HOME》，挺赞的一部环保主题的片子，看完后让人深思许久，向大家推荐一下。

大换血后的米兰终于开始重振雄风，欧战皇马一胜一平，如果帕托那个好球没被吹掉的话就是6分了；联赛也打得有声有色，我狠欣慰。



小沛：感谢众多读者的关心！

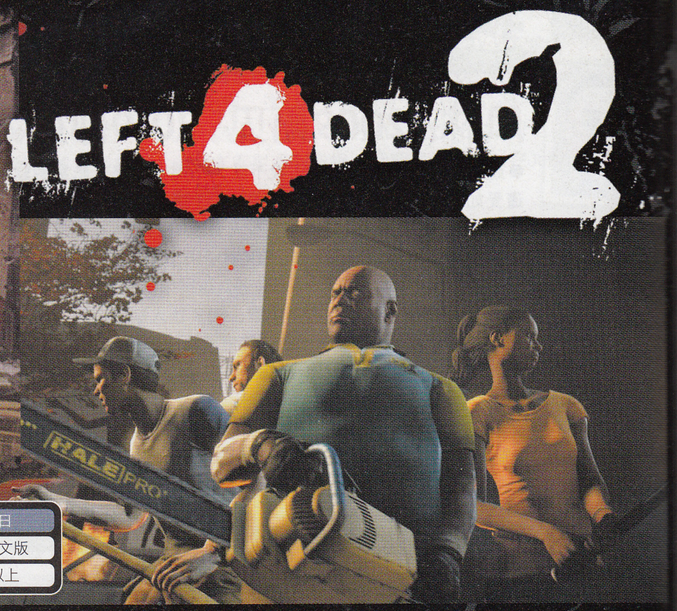
●前两周的时间，基本都是在医院和单位间奔波，没想到住院前的检查如此繁琐。本来以为检查完就可以住院了，谁知手术还要等一个多月……我也算是《电软》“带病工作”时间最长的一位了。

●这段时间有大量读者向小沛发来了慰问，由于数量巨大，名字就不一一提及了。感谢大家对我的关心！看到大家的祝福，我的病基本已经好了一半了，实在无法用言语表达心中的感动！好在即便动手术也不会耽误太多时间，所以在这期间，小沛不会耽误光盘和杂志内容的一切工作。大家继续对杂志的支持，就是对小沛最大的安慰了。再次谢谢大家！

●今年天气冷得反常，小沛和咕噜接连感冒。好在老天爷可怜我们，要是真的得了“猪感冒”，恐怕今年春节前我就别从医院出来了。

●在《电软》已经奋斗了6个年头，特此纪念。感谢所有同事的关心照顾，感谢所有支持我们的读者！





末日四人组的逃生之旅!!

XBOX 360 X360	本刊译名：求生之路2		2009年11月17日	
	第一人称射击	Valve	59.99美元	美版/中文版
	DVD	1–8人	720P	17岁以上

幸存者依靠的只有同伴和手中的武器，本作大幅增加了各式各样的枪械，可选择的余地比前作大了许多，新增的近战武器更是绝对暴力，灵活运用武器的特点能在僵尸地狱中来去自如。

主战枪械1 普通手枪

最基本的初始武器，子弹无限，单发威力比微冲高，对付零散的一般杂鱼还算不错，不过连射性较差，装弹量也很少，敌人一多就会很吃力。普通手枪唯一的价值就是可以同时持有两把，变成双枪模式，装弹量加倍，连射性也快了很多媲美微冲，而且子弹依然是无限的。

主战枪械2 麦林手枪

本作新增武器，非常酷的沙漠之鹰，威力比普通手枪大得多，普通的僵尸都是一枪一个，射击技术好的话可以媲美狙击步枪的效果。不过装弹量只有8发，连射性也差，又只能拿一把，非常不适合对付群敌，用来射杀Charger等小BOSS还算不错，但有了强大的近战武器，谁还会用呢？

主战枪械3 乌兹冲锋枪

前作中最常用的主战武器依然健在，性能没有多大区别，就连射击的声效都一样。连射性是所有武器中最快的，在50发装弹容量内，连续射击造成的伤害相当可观，而且射击准星相当稳定，基本能应付绝大多数敌人。不过由于射速过快，子弹消耗速度也快。

主战枪械4 消音冲锋枪

新增武器，枪管前端加装了消音器，开枪的噪音不像乌兹那么刺耳，但依然不小……不知这消音是怎么做的。基本性能和乌兹差不多，装弹同样是50发，不过实际用起来比普通的乌兹要好控制一些，连射速度稍微低了一点，更容易做点射射击，同时也不影响连续射击的威力。

主战枪械5 M16突击步枪

主战武器之一，在三种突击步枪中拥有最快的射速，连续射击的火力十分强大，面对Tank之类的强敌能正面利用火力压制令之移动速度减缓并快速射杀之，面对群敌时也能用威力大射速高的火力轻松应对，实乃万能的强力武器。不过缺点就是子弹消耗速度快，平时注意节省弹药。

主战枪械6 M4突击步枪

本作新增武器，每次扣动扳机都是三连发，按住同样可以三连发持续射击，每次三连发之间有细微的间隔，连射性能不如M16，但每次三连发能确保干掉一般杂鱼，省去了手动控制点射的麻烦，而且这枪的装弹量是三种步枪中最多的，每梭60发，且射击精准度很高。

主战枪械7 AK47突击步枪

同样是新增武器，光听名字就知道不是吃素的，射击威力比M16还要高，杂鱼基本一发点射就死一个。射速相当较低，不过在其强大的威力面前完全被掩盖了，更因此弹药消耗没有M16那么快，很耐得住长时间战斗。不过AK47也有明显的缺点，就是射击时镜头晃动非常厉害，严重影响连续射击时的命中率。

主战枪械8 单发霰弹枪

虽然到了新作，但这把枪却没有因此变得好用，虽然近距离的单发威力不小，但每开一次枪都要拉一下栓实在很不方便，严重影响射速，对单个敌人还好，面对大群敌人的时候即使辅以枪托依然会感觉吃力。因为射速慢，射击时要瞄准好了再打。虽然性能不咋地，不过瞄准Witch头部依然能将之一击必杀。

极度暴力的近战武器

本作新增的近身战用武器是游戏的最大亮点之一，多达9种冷兵器的加入给枪械射击为主的FPS增添了一份新乐趣。近战武器不仅使用次数无限（电锯除外），而且威力强大，杀伤力足以强过任何枪械，如果你有兴趣，完全可以当作一款清版过关游戏来玩。

主战枪械9 连发霰弹枪

本作有两把，性能基本一样，性能比前作略有削弱，射击时不用拉栓，但每次子弹上满镗后都会拉一次栓。总携弹量降低到90发，但近距离内造成的威力依然要用暴力来形容，即使是专家难度的Tank也撑不了三梭子。也是近距离秒杀Witch的利器。用连霰时要养成射击时随时填弹的习惯，保证持久战斗力。

主战枪械10 榴弹发射器

新增的强力武器，开枪时会射出一发长射程的榴弹，命中敌人和障碍物，或是落到地面上就会爆炸，对一定范围内的所有敌人造成伤害，威力相当大，但同时也会伤及同伴和自己，使用时要注意，不要在近距离发射。每梭只有一发炮弹，上弹时间也较长，最好配合近战武器并配合同伴来做专业射击炮手比较好。

主战枪械11 猎枪狙击抢

前作中就有的狙击枪，基本上就是给枪法好的人做点射用的，杂鱼一枪一个，爆头也很方便，即使不开镜准星依然很稳定。面对前方区域有大片零散僵尸的情况，射击精准的狙击枪能最快速的提前狙掉，省去了到时被围攻的麻烦。以狙击枪的特性来说，当然是最不适合对群战的类型，要随身备把好的近战武器。而另外一把新增的才是专业的狙击步枪，不仅装备数加倍，竟准度和威力都有所提升，相当强力。

名称	功能解说
铁管	一根长管子头上带个钩，最常见的一把武器，打僵尸绰绰有余。
棒球棒	威力比铁管要大，挥动时呼呼的风声足以证明强大的杀伤力。
煎锅	击中敌人时会铛铛作响，非常爽，一般在有厨房的地方能找到。
电吉他	第二关黑色嘉年华里到处都是，范围和威力都不小，速度稍慢。
警棍	教区战役中能找到，对比前边四样这才是专门的武器，性能一般。
武士刀	真正的凶器，挥一下能砍掉僵尸的脑袋，速度也很快。
消防斧	这玩意绝对是暴力的存在，Hunter之流砍一下就死，杂鱼更是粉身碎骨。
大砍刀	威力和范围都比武士刀强了很多，杀敌效果很强，用它和Tank硬拼都不在话下。
电锯	最暴力的杀人凶器，启动需要一点时间，但启动后就是无敌的德州杀人狂了，完全没有间隔空隙，碰到即死，威力强到足以秒杀Witch，但使用有时间限制，用到没油了就会强制扔掉。

八大瘟神之

Boomer



体力：50/主要攻击：喷射胆汁/次要攻击：爪击

本作中男女两种Boomer，外型不同但性能一样，对于感染者一方可算是“母舰”般的存在，也是感染者发起团队攻击的最佳起点。Boomer的胆汁喷到幸存者身上后会招来大批僵尸群围攻，僵尸群的数量与被喷到的幸存者个数成正比，胆汁召唤出来的僵尸只会攻击被喷到的幸存者，如果只有一人被喷那么其他三人便可从容的帮忙应付，如果四个人都被喷那就和大规模袭击无异了。被喷的幸存者镜头会被胆汁沾满，视线非常模糊，这时如果同伴被攻击就很难进行援救，所以对于感染者一方来说，就要优先攻击没被胆汁喷到的幸存者，利用对方援救不力造成更大的损害。

Boomer的体力非常低，移动速度也是最慢的，尽量保持近距离重生。

八大瘟神之

Witch



体力：1000/主要攻击：爪击

本作的Witch分白天的行走状态和夜晚的坐地状态，哭声也有所不同。行走状态时会在一定范围内不停的游荡，不注意的话会把她和普通僵尸搞混，夜晚时经常会坐在必经之路上。Witch平时没有威胁，一旦发现幸存者后就会逐渐转为警戒状态，到达最高点时就会觉醒，不顾一切的高速冲向“惹”到自己的幸存者，一下爪击就会直接倒地行动不能，然后双爪撕抓直到杀死对方，专家难度下更是碰到就直接死亡。无论通常状态还是警戒状态，只要Witch被子弹、爆炸、火焰碰到就会直接觉醒，并攻击打到自己的幸存者，即“招我者死”。

未觉醒前近身用霰弹枪爆头秒杀是最常用的，但有一定风险，狙击枪的第一枪打头能将其震晕几秒，趁机连续射击杀死，或是利用爆炸将其震晕，开枪射杀更安全高效。

八大瘟神之

Jockey



体力：325/主要攻击：骑乘操纵/次要攻击：爪击

新增角色，个头很小，速度很快，因此目标也小，混在僵尸群里不易被察觉。Jockey的跳跃扑击不需要像Hunter那样蹲下集气，站着就能直接扑。扑到幸存者身上会骑着对方的头操纵行动，可以把对方带离队伍走到一些危险地段，比如火堆、Spitter的酸液，Witch身边、悬崖边等等，骑乘中本身也会持续造成伤害，直到被骑者丧失行动能力后Jockey就会离开。因为骑着的时候会摇摇晃晃的走，幸存者一方不太容易用枪给同伴解围，只有追上去辅以枪托才比较有效果。Jockey平时发出的怪异笑声容易暴露它。

八大瘟神之

Smoker



体力：250/主要攻击：舌头拖拽/次要攻击：爪击

远距离攻击的好手，攻击的特性十分容易令幸存者脱队并打乱阵形。Smoker本身带有干扰性的烟雾，即使抓住幸存者也不会有光圈显示Smoker的位置，有比较强的隐蔽性。舌头伸出去后把幸存者一点点往Smoker方向拖，抓到身边后开始殴打造成伤害，拖行过程中是没有伤害的，但如果拖行中遇到障碍物的话会被卡住，并开始造成伤害，从高处拖拽下方的幸存者则会把对方吊起来，如果吊的位置正好有火堆的话还会增加额外的烧伤。

Smoker最大的价值还是在上下错落的复杂地形，站在下边把上边的幸存者拖下来，能造声额外的摔伤，更会令对方脱离队伍。在从上往下跳的不可逆地形，掌握好时机还能令其中一个幸存者“永久脱队”。

八大瘟神之

Spitter



体力值：100/主要攻击：喷射酸液/次要攻击：爪击

新增角色，对蹲在一处死守的幸存者有奇效。

Spitter喷射的酸液会让地面形成一大片的绿色腐蚀地形，幸存者踏上去会持续受到伤害，酸液地形一段时间后会自动消失。和Boomer的胆汁不同的是，Spitter的酸胃液射程非常远，可以媲美Tank的投石距离，操作时屏幕上显示红圈就是可以制造酸液的地形，把视角抬高也能做抛物线形的更远距离喷射，准确度就要看感觉了。

Charger每喷射一次后需要蓄满气槽才能再次喷射酸液，集气速度相比Boomer快了很多，而且移动速度也很快，只要不被打死就能持续不断的造成麻烦。不过Spitter的体力还是很少，口中闪烁的绿色发光物也很容易暴露目标，被打死后会留下一小片酸液。

八大瘟神之

Tank



体力：6000/主要攻击：拳击/次要攻击：投掷石块

最强大的特殊感染者，只在特定的地方随机生成，出现时会有特定的音乐，并且地面都会震动。Tank的体力远超其他感染者，攻击力也是拔尖的，近身的拳头不仅伤害很大，还会把对方打出一段距离，在有悬崖边的地形能一拳打飞直接死亡，而且拳击是范围攻击，能同时击中范围内的多名幸存者。副攻击投掷石块可做远程攻击，投掷一次后需要集满气才能投下一次，威力和拳击相当。在开阔地带适合投石射击，而狭窄的地形更适合近身拳击。

火是Tank的克星，燃烧中的Tank会迅速削减体力，并降低移动速度，持续不断的中弹也会让Tank移动速度下降，看到Tank就赏他一个燃烧瓶吧。

八大瘟神之

Charger



体力：600/主要攻击：冲撞/次要攻击/拳击

本作新增角色，可以说是Tank的简化量产版，攻击力和体力值相比其他感染者高很多。Charger的特殊能力是直线冲撞，冲撞中速度非常快，撞到幸存者后会抓住对方一直撞过去，直到碰到障碍物后停止，然后抓住幸存者不断向地板砸，持续扣血直到死为止。冲撞的直线距离上如果比较空旷，经常会把对象远远的撞离队伍，造成脱队落单，把对方撞到悬崖、河里更能一击毙命。不过冲撞有距离上限，超过一定距离后就会停下。

Charger的每次冲撞都需气槽满，如果扑空后撞到墙壁上会有短时间的硬直，等气槽蓄满后才能进行下次冲撞，因为只能直线冲撞，左右闪避就比较容易能躲来，Charger撞到人后击打状态下是无视枪托的，只有杀死他才能为同伴解困。

八大瘟神之

Hunter



体力：250/主要攻击：扑杀/次要攻击：爪击

前作的主战角色，本作中出场频率有所降低，不过威力依旧。飞扑攻击需要先蹲下集气，然后做抛物线式的扑击，扑到对手后会持续不断的撕抓直到对手死亡，这个撕抓攻击频率非常高，因此造成伤害的速度也是其他感染者不及的，对单个幸存者时是杀人速度最快的一种。不过Hunter扑到人后会显示出非常显眼的红圈，提示幸存者一方来救援。

Hunter的飞扑除了扑人外，还能作为移动手段使用，把视角往上调能扑到更高的位置，比如楼上、房顶上、电线杆子上，在高处对下方的幸存者直接扑到还会造成额外的伤害。不过Hunter蹲下集气时会发出刺耳的叫声，容易被发现，而站着时不会发出任何声音，所以平时没事时最好站着行动，需要攻击时再蹲下蓄力之后立刻扑杀。

闯关好帮手，辅助道具随身有

辅助道具 1 土制雷管

扔出去后会闪烁红光，并发出特异的声音，一定时间后爆炸。扔出手的那一刻开始就会吸引附近的僵尸向雷管方向聚集，即使是已经冲向幸存者的僵尸也不例外，爆炸一定范围内的僵尸都会被一击必杀，用来驱散僵尸群有奇效。而且爆炸还会将Tank、Witch之类的特殊感染者震晕几秒，为攻击赢取宝贵时间。

辅助道具 2 燃烧瓶

扔到地上后会形成大范围的火焰，作为路障阻止僵尸群进攻效果很好，僵尸沾火即死，特殊感染者会燃烧持续扣血，把它扔到Tank能让它快速死亡。当遇到僵尸群包围寸步难行时，也可扔到脚下瞬间烧死周围的僵尸，并迅速脱离，不过要慎用。

辅助道具 3 Boomer胆汁

本作新增的一个很有意思的东西，扔到地上造成一团绿色烟雾，会吸引大批僵尸聚拢其中，如果扔到包括僵尸在内的感染者身上，就会像Boomer喷胆汁一样变成紫色光圈，其他僵尸就会去围攻被击中的对像，令之自相残杀，非常有趣。如果扔到Tank身上，大批僵尸就会去围殴Tank，令Tank行动受阻并扣减体力。

回复道具 1 急救包

拿在手里按住开枪键对自己进行治疗，按住枪托键对同伴治疗，进度条涨满后即可治完，需要花费几秒钟时间，治疗中完全无防备，不过可以手动中断。一个急救包可回复的体力量是根据当前体力决定的，剩余体力越少回复的越多，体力剩1时可回复大约80的体力。体力回复的起点是以基本体力为准，即人物本身的体力，不包括用药丸暂时增加的部分和倒地起身后暂时增加的部分。比如人物本身的体力是25，吃了药丸后变成65，那这时使用急救包治疗就是以25格体力为准的，不过一般来说都会恢复到80格体力以上。

回复道具 2 止血药丸

可以暂时增加大约50格体力值，增加的部分用虚格状态表示，并随时间推移缓慢减少，直到减完增加的部分为止。药丸的优点就是服药的速度非常快，1秒钟就能产生效力，而且可以边移动边服用，最适合紧急状态时使用，比如被僵尸群围攻体力所剩不多时，吃一颗能第一时间保证生存率。另外体力降到40格以下时移动速度会变慢，对战Tank或需要快速逃生时立刻吃一个就能马上恢复正常的行走速度。

回复道具 3 肾上腺素

本作新增道具，和止血药丸属于同种类。作用是暂时增加25格体力，并短时间内增强人物的速度，移动速度会比平时变快很多，就像打了兴奋剂一样，最适合快速突围时用，被一群僵尸包围时，打一针就能迅速脱出重围。面对Tank时，打了激素的人甚至能把Tank溜得团团转。此外除了移动速度，救起行动不能的同伴时速度也会加快，有多名队友同时倒地的情况下，先打一针再救人能最快速的解除危险。不过肾上腺素有副作用，就是效果时间内耳边会嗡嗡响，听不清外界的声音，同伴呼救声和判断敌人的位置都会受到影响，而且视线也会变成黑白色。

回复道具 4 电击器

只有在同伴死亡的时候才有用，可以把死掉的同伴尸体给电活。拿这个东西要占用急救包的位置，两种只能带一个，要回复还是要复活就随意了。这东西的实用度见仁见智，被电活的同伴只有50格体力，和在小屋里救出来的同伴是一样的。而且拿着电击器就意味着少拿一个急救包。在一个同伴因意外死亡时（比如被Witch抓死），用这个还是比较有用的。另外对抗模式下因为无法在小屋救人，用电击器把死掉的同伴救回来能称补团队的损失。

其他物品 1 汽油桶

用枪击中会产生大面积的火焰，和燃烧瓶具有同样效果，作为路障、烧灼Tank效果都很好。需要拿起来后投掷进行预先设置，有需要时点燃，在守点防守、等待救援时，预先设置在关键路段能大幅减轻防守的压力。除了子弹外，汽油桶还会被爆炸、烟花的火星、其他燃烧物的火焰点燃，把几个汽油桶间隔式的排在一起，点燃一个即可同时引燃其他的，形成大范围的火焰障壁。

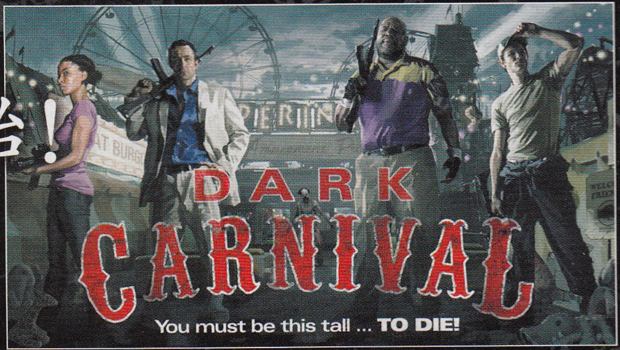
其他物品 2 瓦斯罐、煤气罐

都是爆炸类物品，遇到子弹、火焰和其他爆炸冲击都会产生剧烈的爆炸，对周围的僵尸产生一击必杀的效果，不过有时会伤及同伴和自己。且爆炸效果没有土制雷管明显。作为路障使用时不如汽油桶效果好，最大价值还是用来震晕Tank和Witch，因为不需要等待时间，一点即爆，碰到Tank时扔到脚边一个立刻引爆都来得及，实乃强力的杀BOSS辅助道具，而且很少会伤及自己人，平时没事可以带着一个遛街。

其他物品 3 烟花盒

“午夜嘉年华”最后一小关有出现，效果是向天空喷出烟花，并在地面上形成大范围的火星，碰到会受伤，感染者碰到就会被烧着，并和火焰一样有积累伤害，实际效果和汽油桶差不多，只是表现方式上不同，满天满地散发烟花的效果配合音乐会的气氛到是相当漂亮，可惜的是只有一个小关中有。

五大战役关卡要点，逃生的旅程从这里开始！



←午夜嘉年华，这是一场节日，一场祭典，一场由四个人和一群活死人担纲主演的豪华音乐会。

本作沿袭前作的流程模式，每个大关下设数个小关，每到达一次安全门完成一个小关，并统计本关的各种数据，之后开始下一小关，直到最后一小关乘座救援载具逃生为止。游戏中的场景相对一代开放了很多，经常存在多条路线供选择，不过目的地都是一致的，有些场景中还设有路标提示，多观察，多转转基本不会出现找不到路的情况。

死亡中心

看完开场动画后即可进这关练练手，也算是最简单的一关。拿起近战武器试试威力，砍砍僵尸不成问题，有火的地方不能走，要从窗户外边的阳台绕，一路顺着楼梯下楼即可。这里有穿防化服的僵尸，他们不怕火焰的。来到都是大火的地方，这里的烟雾造成视线很差，注意从没有火的地方走就能找到出口，最后抵达安全室即可完成这一小关。以后的关卡都是这样，找不到路就多转转，去没去过的地方多观察，很快就能上手适应。

后面的关卡中会来到一家墙上挂满枪的武器店，这里是游戏第一个警报冲锋点，需要取得房间里面的道具，然后回到刚才下楼时的门处安装上。画面上有提示的。当拿起道具时就会触发警报，僵尸群会分批成群结队的袭来，消灭完一批隔几秒后又会刷出新的一批，在关闭警报之前会无限刷新。杀出武器店后从左边绕过去，拐角处要小心下边的Smoker把你拖下去，尽快冲到门前关闭警报为妙。

购物中心内有个在楼下开启的警报点，需要顺扶梯上楼一路杀到三层监控室才能关闭警报，这里路很长，而且周围比较暗，要小心特殊感染者的伏击，多利用土制雷管之类的东西驱散拦路的僵尸比较好。

本大关最后的救援逃生点算是比较特殊的一个，需要把散落在地图各处的汽油桶逐一拿到汽车处给汽车加油，总共需要8桶汽油。汽油的位置画面上都有提示，基本都在楼上，要从楼梯上去。一开始刚出电梯门的时候第一波僵尸群就会袭来，杀光后出现一只Tank，之后如此循环，注满油之前会无限刷新，所以拿汽油越快越好。这里有个技巧，从楼上拿到汽油后，可以从上面直接扔到楼下，再取下一个再扔，之后就可以在楼下把扔下来的汽油一次性注满，省去了来回上下楼的麻烦，节省了很多时间。玩的好的话在出第一只Tank之后即可把油注满乘车逃离。只是要小心别把扔下来的汽油桶给点燃了就好。

午夜嘉年华

车开到高速公路上结果前面路堵了，只好步行前进，这关开始场景变成黑夜，气氛和上一关相比迥然不同。过一座桥后来到宿舍区，这里要从最里面的宿舍二楼，穿房间来到断裂的楼道对面，下楼绕到宿舍



楼的后面走，这里也有多条路能到那个穿房点的。

第二小关没什么好说的，顺着路走就行，唯一的警报点就是游乐场的旋转木马，开启警报后左边的门就会打开，进去顺着木马绕到后面关闭警报即可，可以在进门之后往门口扔一个燃烧瓶堵路。另外这关会出现小丑僵尸，他会吸引其他僵尸一同参与攻击，看到就要优先消灭掉。

第三小关的过山车是个难点，要冲刺的路非常长，僵尸除了会从后面追上来还会从前面爬上来，很容易被前后夹击，这里要和队友密切配合，不要相距过远。如果在下坡处被特殊感染者打下轨道的话就从旁边的梯子爬上去。然后就是尽快冲锋，不要恋战，冲到终点站台把警报关上就OK，后面就是安全门了。

第四小关穿过一个类似马戏团牛棚的地方后，要跳到房子上面走，前面的警报打开后需要等待一会儿，门打开后一路冲到安全室就行了，这里没有关闭警报的东西，冲到门里自然就安全了。

最后的音乐会救援点，需要先把观众席主席台上的灯光点亮，再打开舞台上的开关僵尸就会袭来。这里有很多烟花开关可用，舞台上有一个，观众席上有两个，按下后会喷出大量的烟花伤害敌人，不过也会伤到自己人。舞台对面的箱子有很多烟花盒，用处和汽油桶类似，预先扔到各个路口能减轻防守压力。这里最佳的防守位置是舞台开关和下面卡车之间的空旷地带，在这里守相对轻松一些。两波僵尸两只Tank之后直升飞机会旋停到观众席的左边，尽快从中间的楼梯上去，跳上飞机走人。

沼泽瘟疫

一开始从火车上下来，等等，上一关不是坐飞机走的吗？中间好象少了一段情节，这估计又是要用DLC补完的吧，就像一代那样，第一关和第二关之间的速成课程就是后补的。

来到河边的开关处，要等河对面的缆车过来，这里最好不要守在河边，Charger和Jock很容易把你打进河里造成一击必杀，建议守在后边的小木屋里，一个门一个窗户比较好守，等缆车过来后僵尸群就会停止。

沼泽地带有一种爬在地上走的泥巴人，不仅目标小不易察觉，而且幸存者被攻击后屏幕会出现泥巴斑点，影响视线，走的时候要多留意地面上的动静，混乱场面时被几个泥巴人打到视线模糊可是很要命的。

飞机残骸处有个警报点，打开机仓门后僵尸群就会来，这里不需要冲刺关警报，杀光袭来的僵尸潮就行了。建议三个人同时防守后面的两个缺口，另外一人守在机仓门后，用强力的近战武器砍杀涌到门前的僵尸，狭窄的门前大批的僵尸都只能聚在门前挨砍，这种地形你会体验到什么叫“一夫当关，万夫莫开”。

沼泽地浮桥处的警报点也不需要冲刺，杀光几波敌人就行了，不过这种上下交错的复杂地形要十分小心特殊感染者的袭击，尤其是Smoker，一条舌头把人从桥上拖下去会造成严重的脱队情况。

杀到农场后天就亮了，穿过几栋房子后来到一扇大门前，这里就是本关救援点，连续呼叫两次后僵尸群袭来。这里地形看似空旷，实际上树从都是障碍物不可穿行的，注意从墙头上跳下来的僵尸，Tank袭来时可利用树丛间的过道与之周旋。第二波僵尸后会同时出现两只Tank，但其中一只体力很少，真正强的是后面那只。需要集中团队火力歼灭之。解决后身后的大门会被炸开，迅速跑到船上逃离。

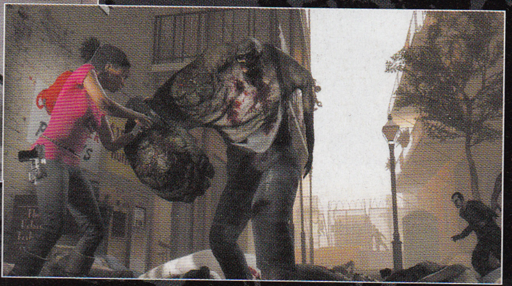
大雨

本关一半是白天一半是黑夜，场景从前往后再从后往前，白天黑夜产生两种不同的景色，很有意思的一关。各个安全室内的回复道具也都是两份，去的时候别都用掉了，记得给回来时留一些。一开始下船的餐厅内就有不少道具，尽量少拿，因为这里也是最后的逃生点，都拿走了回来时会很麻烦。

通过第一小关的小城后，来到第二关的糖厂，这关最特殊的地方就是Witch的数量非常多，几乎走一段路就会出现一只。因为白天，这些Witch都是游荡行走状态，如果不能好好应对的话会经常陷入危险之中。好在这里煤气罐也很多，有Witch的地方基本都会有一个，拿上连发霰弹枪，碰到Witch就拿个煤气罐扔到她身边，用爆炸将其震晕，之后迅速近身连发霰弹喷头，几下就能打死，这样最安全，当然如果你枪法好的话，趁Witch还未觉醒前近身一击爆头也是可以的。没有霰弹枪的话就用狙击枪，拉远距离打头震晕，然后连续开火击杀之，但前提是你枪法要准。

在搪厂的大楼顶杀过一波警报点后，乘电梯下去。下面的大片蒿草丛看似找不到路，其实中间有一条长长的管道，沿着这条管道一直走就能穿过草丛，到达加油站的安全室。另外搪厂中有穿着建筑工人衣服的僵尸，他们带有耳塞，土制雷管对他们无效的。

第三小关开始就是返程了，天上下起大雨，周围景色也变成黑夜，白天行走的Witch也都变成了坐地状态。还是从蒿草丛穿过去，冲搪厂一路返回小城。原来的路很多都被泥水泡了，有泥水的地面走上去移动速度会变慢，容易受到感染者的攻击，尽量选择没有泥水的路线前进。这关开始僵尸潮的特殊音效变成了瓢泼大雨，当雨量急剧变大，天空电闪雷鸣之时就要注意了，僵尸群会潮水般涌来，这时最好先停一下消灭来犯的僵尸，等雨变小后再继续前进。



←看到Charger出现的第一反应不是开枪，而是应该马上向旁边侧移，让Charger的快速直线冲撞落空。

一路回到最开始的餐厅，从房子后面的车爬上房顶，呼叫救援，之后就是两波僵尸和两只Tank，最好别守在河边，被打到河里会被一击死，餐厅内的地形可善加利用，爬到房顶上防守也是不错的选择。第二只Tank干掉后船会出现在河边，登上船掏离。

教区

这就是试玩版中的关卡，玩过的人应该对前两小关很熟悉。这关新出现一种穿防弹衣的警察僵尸，子弹对他们正面效果很差，需要射击背部才能有效击杀，不过也不必刻意绕到后面去打，近距离用枪托推他一下就会露出背部，立刻射击就能干掉，从他们身上还会掉出近战武器之一的警棍，这关最后的街道上有汽车警报，玩专家难度时可别栽在这里。

第二小关中间一个车厢处会触发警报冲刺点，打开车门后警报就会响起，之后要从左边一路走到头，再回头朝里走，反复绕行后从梯子爬上中间的架子关闭警报。这之间肯定少不了与大批僵尸群的缠斗，必要时可先守在角落里杀光一批，趁着没敌人的间隔迅速冲刺，爬上梯子后还要小心小边舌头的偷袭，被拖下去的话还要重新爬上来。

第三小关从井盖穿过一条下水道上来后，对面的大量汽车很多有都警报装置，如果不小心的话很容易引发连续的警报。如果心里没底的话可以连续射击汽车让多个警报同时鸣响，这样出现的僵尸群还是按一次算，等警报同时停止后僵尸也就不来了。

最后一关的大桥，是几个救援点中最刺激的了。打开开关后前方的路障就会放下，之后要做的就是冲，一直冲，玩命的冲。长长的桥面上布满了零散的汽车和凹陷的路面，看好了别掉下去，一些油罐车可以从车后爬上去，以汽车为垫脚石前进，能躲开不少敌人。冲到一半时前方不远处会出现Tank，路面上的各种汽车都会成为Tank的武器，在这里与其战斗会非常不利，不想打的话可以绕过去无视之快速冲锋。冲到桥尽头后提示救援到了，从右边的路口走，前面一辆卡车上有机枪座可用，但和前作一样射角狭窄，只能为落后的队友清清周围的僵尸，如果有Tank追过来的话就用机枪扫他。但最好还是尽快冲到桥面下，救援的飞机就在前方的空地上，跳下去火速冲到机仓门口，为落后的队友打掩护，等活着的队友全部到齐后飞机终于起飞，幸存者们逃脱了！



↑Witch未觉醒时零距离霰弹爆头，从前作开始就是一门必须掌握的技术。



ASSASSIN'S CREED II

尽管1代在发售时用了“美女制作人”这类的噱头来吸引玩家们的眼球，不过游戏本身的素质还是相当不错的。这次的2代不论是在人物、剧情还是系统的亲和力上都得到了大幅的改进，比期望中的素质还要更高。剧情方面紧跟着1代结尾，没玩过1代的可能会有点莫名其妙，但对于玩过前作的玩家而言则会非常亲切。　□文/北斗

体力上限的增加与回复方法

本作在体力系统上与1代相比有一定的变化。首先就是体力上限的增加，在前作中是每完成一章的刺杀目标后自动增加一格，这次主角自己的体力值则是固定的5格。要想增加其体力上限，就只能通过装备来进行弥补，装备包括护甲、盔甲、护手和护膝四大项。在武器店中购买装备时，每件防具除了防御力不同之外，还能增加数量不等的体力上限，当然，价格越高的防具越好。目前已知最好的防具是阿尔泰(Altair)套装，装备上后体力上限能达到25格！

在前作中，只要躲到草堆之类的安全地方，主角的体力就会自动回复，这次则不行。必须找医生（地图上的十字架标记）治疗，还能购买急救药（Medicine）平常使用。最开始口袋只能装5个急救药，中后期购买大的药袋后就能装15个了。另外，进入濒死状态时只要不受攻击一小段时间，就会自动增加到1格体力。

丰富多彩的分支任务系统讲解



↑城市里有各种各样的小任务，例如这个就是在限定时间内送货给指定的目标。

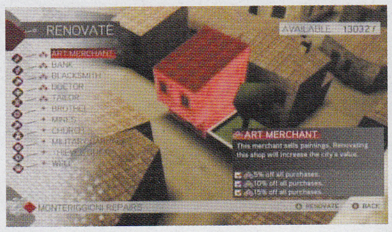
与前作一样，这次的续作也保留了种类丰富的分支任务。大地图上标有叹号的地方是主线流程的出发地点，此外还有其他分支任务可以做。包括战斗类型的“BEAT UP”、与人赛跑的“RACE UP”、进行刺杀的“ASSASSINATION”、帮人送东西的“COURIER”等等。只有当剧情进行到一定程度以后，才能全部开启某类分支任务。

装备与道具的购买、修复与更换

在武器点中可以买到各种个样的装备，包括防具（ARMOR）、主武器（WEAPONS）、副武器（SMALL WEAPONS）和消耗类道具（AMMUNITION）。消耗类的道具主要是指飞刀、烟雾弹和子弹，后期可以升级腰带上的弹药袋来增加携带的弹药数量。前三种装备虽然不是消耗类物品，但是在战斗中也是有可能会损坏的，此时左侧屏幕会出现一个提示，这就得回武器店修理才行了。

购买了各种武器之后，你通常按RB键打开武器菜单能选择的数量也就有限，那么，该上哪里去更换常用武器呢？那就是马里奥叔叔的基地，在大厅1楼左侧的房间中，就能从自己购买的所有武器里选择常用的换上。

迷你游戏：基地的升级与经营



当剧情进行到第三章后期，就能对马里奥叔叔的基地进行投资和升级了。方法是去大厅1楼右侧的房间里，与门口的男子对话，然后选择投资修建的项目。包括建造各种建筑，例如教堂、箭楼、煤矿等，这些可以直接增加基地的收益；也能对各种现有设施进行升级，包括武器店、药店等，升级后的设施能够提供更加高级的物品。

升级基地是一个比较费钱的工程，不过基本上只要到了游戏后期，正常流程下都能将基地全部升级完成。游戏时间每20分钟收益一次，找老妹对话可以收钱。

本作中各种各样的收集要素

本作中可供收集的要素非常丰富，想要全部完成的话可是需要花费很大一番工夫的。特别是100根羽毛的收集，会相当考验你的观察力和耐心。

收集要素	收集要素	收集要素
观察点	VIEWPOINTS	一共有66个，每个城市刚进去时只能在地图上找到一个观察点，登上去后按Y键就能升级地图并开启附近所有的观察点，观察点全都是在高处。
宝箱	TREASURE	一共有330个，靠近按住B键一段时间即可打开，里面是数目不等的金钱。在罗马涅和威尼斯的商店中能买到各地的宝藏图（刺客之墓中的除外）。
羽毛	FEATHERS	一共有100个，基本上是在城市建筑的房顶中有鸟的地方，得到羽毛后需要放到基地1楼右侧妹妹身后的箱子里。跟1代中的旗子一样，羽毛没有地图，收集起来比较麻烦。收集50个可以开启一把重锤，收集100个有可能是开启最后那件披风。
雕像	STATUETTES	一共有8个，全都分布在叔叔的基地中，仔细找找即可。集齐后可以得到8000块钱奖励，并增加基地的收益。
秘密地点	SECRET LOCATION	各地的城市中会有一些特定的小区域，进入后就会开始发光（注意不是禁区那种光……），此时按下BACK键看到的就不是地图，而是这个秘密地点的介绍。
真相	TRUTH	一共有20个，在某些特定的地点会看到墙壁上有奇怪的符号，这是实验体第16号留下的资料。除了能听到特殊的隐藏剧情外，解开谜题才能知道真相。全部谜题的解法见后。

阿尔泰套装与六大刺客之墓寻宝



在叔叔基地内部的秘室里，供奉有七位刺客家族史上最杰出的人物，其中正中间的就是1代的主角阿尔泰。阿尔泰的雕像上有本作最强的防具套装，只有前往六大刺客之墓得到宝藏后，将这些宝藏全都拿回秘室放在对应的六大雕像前才能获得。阿尔泰套装是黑色的，总计能增加20格体力上限，获得套装后再去基地的武器店就能购买阿尔泰的长剑了，各项数值都+4，非常好用的武器，不过价格也是相当不菲，总计需要4万多大洋。

刺客之墓（ASSASIN TOMB）其实就是比较复杂一点的迷宫，主要考验的是玩家的攀爬技巧。只要剧情进行到某城市就会自动开启，入口比较难找，有骷髅标志的地方按B键即可进入，拿到宝藏后附近都有秘密出口。下面是各墓地要点讲解。

墓地	地理位置和要点说明
NVELLA'S SECRET	位置是佛罗伦萨（FLORENCE），第四章主线剧情强制完成，没什么好说的。
IL DUOMO'S SECRET	佛罗伦萨中间偏右的大教堂，主要是在教堂内部的攀爬，前半程可以放下梯子。
TORRE GROSSA'S SECRET	托斯卡尼（TUSCANY）城中，有几处地形需要转动转盘后在限定时间内跳过去。
RAVALDINO'S SECRET	罗马涅（ROMAGNA）城左下角有俩士兵把守的地方附近，也有限时转盘机关，前期有个门需要按住A键潜水过去。
VISITAZIONE'S SECRET	威尼斯（VENICE）左下角，进入后先暗杀掉重凯，之后需要追一个人到某处，发生剧情后将所有卫兵全灭搬动开关。里面的限时转盘机关需要用到一种高级跳跃技巧：贴墙站住，按住RT键，然后朝墙壁方向推动左摇杆同时按一下A键，这时主角会跳上墙再往回跳，再其跳到最高点的时候再将左摇杆往你想去的方向推一下同时按A键即可。
SANMARCO'S SECRET	威尼斯右下角，从大楼一侧攀爬上屋顶后，入口就在屋顶楼梯附近。进入后需要分别完成四次限时机关，成功后开启真正的宝箱。

PS3 / X360	本刊译名：刺客信条2		2009年11月17日
动作冒险	UBI SOFT	59.99美元	美版
蓝光/DVD	1人	780p	18岁以上

在黑暗之中侍奉光明 刺客与圣堂武士的战争

IGNORANCE IS BLISS(1476)

游戏开始。剧情紧接着上一作结尾，DESMOND从祖先阿尔泰的回忆之旅醒过来之后，准备与这里的研究助理露西（LUCY）一起逃离基地。露西让DESMOND先躺回那个椅子上，似乎打算趁着这仅有的时间里做点什么。“穿越”后会经历本作的“主角”Ezio刚刚诞生时的场景。婴儿状态下被老爸抱在手里的时候，需要先后按照屏幕上的提示按下A、B、X、Y四个键活动一番即可出来。



一爬到制高点的VIEWPOINT就能更新附近的地图资料。

在现代醒来之后，一直跟随着露西前进，途中会遇到两个保安，被露西轻松搞定，没想到她的身手竟然如此了得。通过办公房后在停车场前会遇到众多打手，帮助露西清场后被塞进了轿车的后备箱。到达露西的基地，这里还有她的另外两个伙伴，露西希望你加入她们共同对抗圣堂武一伙，对话后躺椅子上即可正式开始游戏。

●BOYS WILL BE BOYS

1476年，文艺复兴时期的意大利，著名的佛罗伦萨。刚上来就看到身为主角的Ezio正在街上与对头僵持，随着对方先动手，一场街头斗殴也由此展开。

此战就是熟悉一下基本的打斗技巧，打败对方最初的几个小弟后，Ezio的好兄弟也赶到，随后就是与大批流氓的混战。

●YOU SHOULD SEE THE OTHER GUY

胜利后好友提醒你现在这幅脸上挂彩的尊荣还是先找个医生看看的好，靠近地上躺着的混混身上按住B键即可进行搜身获得钱财——数量极为有限，就甭指望靠这个致富发家了。搜够100大洋后再次与好友对话，跟随他在屋顶上飞檐走壁一番找到医生治疗好脸上的伤势。

●SIBLING RIVALRY

治好脸上的伤之后，在兄弟的提议下两人来了一场“跑酷”友谊赛。刚开始玩的话可能会不大习惯爬墙时的一些操作，熟悉后就没有什么难度了。胜出后爬上旁边的塔顶，两人坐在上面开怀大笑并感叹希望生活能够永远如此快乐。

●NIGHTCAP

站上眼前的尖端会看到附近的景色，这个就是刺客信条系列特色的眺望系统了。开启新的地图，跳下去后在草堆里躲过对头的搜寻。找到女友克里斯蒂娜（CRISTINA）的家，爬窗户进去，一夜缠绵……天亮的时候被她老爸发现，派人追杀，迅速逃离此处躲到安全的地方去。

●PAPERBOY

回家见到老爸，原来自己干的“好事”都已经被知道了，原以为会被痛斥一顿，没想到老爸对此反而甚为赞赏的样子……之后就是帮老爸送给口信，直奔地图上的目标点与那人对话就会自动发生剧情，没想到对方的态度还挺横。回家见到老爸，他正在和法官Jaccobo谈事，让你出去陪一会老妈老妹。

●BEAT A CHEAT

此时需要分别找老妈、老妹和老弟完成三个小任务，没有先后顺序。在庭院与坐在长椅上的老妹克劳蒂亚对话，得知她的男朋友喜欢在外面沾花惹草，身为兄长，替自己妹妹出口气自然是义不容辞。出去找到准妹夫，这家伙竟然在大街上和一胖妞公然调情，上去痛殴一顿让其离克劳蒂亚远一点。

●PETRUCCIO'S SECRET

大门口找到老弟，这家伙想要收集屋顶那些鸟身上的羽毛，并答应你帮他拿到后就告诉你为什么。答应后需要在限时内爬上屋顶先后赶往三个地方拿到羽毛给他，结果这小子说等时机一到才告诉你原因。

●FRIEND OF THE FAMILY

在庭院内，与墙边的老妈对话，让你陪她逛街看朋友去。跟着老妈在街上一边散步一边听她说教，之后来到莱昂纳多·达芬奇的家，没想到这位伟大的艺术家竟然是Ezio一家的好友。剧情过后按B键捡起地上的箱子，三人将东西拿回了家中。

●SPECIAL DELIVERY

做完上面三个任务后就可以开门找老爸了，他会让你帮忙送东西。目标一共有三个，一个是俩特凶的人，一个是躲在房顶的鬼鬼祟祟的家伙，一个是广场旁边楼顶的鸽子笼中。

●JAILBIRD

送完东西后回到家中发现人都不在了，女仆从后偷袭给主角来了一闷棍后才发现打错人了。对话后得知原来刚才家里包括老爸、老弟和好友的所有男性都被抓走，关进了监狱。这时老妹和因为受刺激而不再言语的老妈也从里屋出来，吩咐女仆将她们带到安全的地方。自己来到监狱附近，爬上高塔顶部后与铁窗里的父亲对话，他会让你回家找到暗室，并将里面能证明大伙清白的重要文件送给上午来过家里的Jaccobo。

●FAMILY HEIRLOOM

回到家中，按住Y键进入“鹰眼”模式，会看到正对面有个暗门，打开进入后会在箱子里找到一身刺客套装，以及老爸吩咐过的文件。穿戴整齐后刚出门就遇到两人拿着刀要来杀你，用套装配备的长剑将对方解决掉后找到Jaccobo的住所并将文件送给他，对方答应明天一早就会将东西送上去救出你在监狱中的亲人。

●LASTMAN STANDING

婉言谢绝了Jaccobo的留宿建议后，第二天一早赶到刑场会自动发生剧情。没想到关键时刻Jaccobo竟然矢口否认昨晚有送给他的文件的事情，并且亲自下令行刑，将吊架上的父亲、老弟和好友一起处死。Ezio准备冲上去营救，无奈身为菜鸟的他，与守卫交手一回合长剑就被挑飞，之后只能一路逃命离开刑场。



二十个真相谜题解法

谜题	文件序号	解法提示
Santa Croce	Truth File 1	从10幅画中选出下面5幅，Atalanta and Hippomenes、Judgement of Paris、Idun and the Apples、The Fall、Hercules in the Garden of the Hesperides。
Ospedale Degli Innocenti	Truth File 2	类似于魔方游戏，需要将6面的数字转到正确的位置，最好按从小到大的顺序来。
La Rosa Colta	Truth File 3	第一张图点倒吊男左手下方，第二张图点中间男子使拐杖的左手。第三张图点白衣男子左手和膝盖前方。
Villa Auditore	Truth File 4	第一张图是燃烧的火焰，第二张图是前方面向左侧的队长，第三张图是中央远处的树林，第四张图是右侧鬼怪拿着的黄球。
Santa Maria Assunta	Truth File 5	从10幅画中选出下面5幅，Perseus, Greece、Attila the Hun, Eurasia、King Arthur、Sigmund, Norse、Joan of Arc, France。
Torri Dei Salvucci	Truth File 6	多个转魔方的游戏，不熟悉这玩意儿的话可能会花费很长时间。
Torre Del Diavolo	Truth File 7	从10幅画中选出下面5幅，Christ Disrobed, Jerusalem、Joseph, Egypt、Jesus Christ, Jerusalem、David and Goliath, Valley of Elah、Jason, Greece. Prehistory。
San Lorenzo	Truth File 8	第一张图是男子权杖的中间，第二张图是女子裙子右中有蓝色块的位置。
Mercato Vecchio	Truth File 9	第一张图在左侧男子大衣中间位置，第二张图在甘地的脖子处，第三项张图右侧转盘选到6左侧下方三个数字为3、1、2。
Monte Oliveto Maggiore	Truth File 10	第一张图是左下角的卫星，第二张图是数字转盘游戏，第三张图是宇航员右脚前方地面。
Antico Teatro Romano	Truth File 11	第一张图是中间有两个窗户的小阁楼，第二张图是左下角坐在椅子上的人。
Abbazia Di San Mercuriale	Truth File 12	第一张图右侧转盘转到4，右侧数字填2、4、0；第二张图选择男子双手中间；第三张图右侧转盘选择罗马数字的2，左侧数字填罗马数字的2、3、1。
Avamposto Veneziano	Truth File 13	第一张图右侧转盘转到三个三角形符号，左侧填一个圆圈两个方块的符号、圆圈符号和三角符号；第二张图的密码是71645。
Ponte Di Rialto	Truth File 14	从10幅画中选出下面5幅，Jupiter and Io、Danae Visited by Zeus、Cupid and Psyche、Leda and the Swan、Rape of Europa。
Gilda Dei Ladri Di Venezia	Truth File 15	还是魔方游戏，没啥好说的了……
Campanile Di San Marco	Truth File 16	选择地图上的Tunguska即可。
Torre Dell 'Orologio	Truth File 17	第一张图是选择三个有“<”的符号，一个是左上角开口的符号，一个是类似蝴蝶结的符号，还有一个是菱形里面有个圆圈的符号；第二张图是烟囱右侧建筑的房顶。
San Pietro Di Castello	Truth File 18	第一张图是选择3个Y的符号，代表数字8的符号和代表数字4的符号；第二张图需要引导符号通过血管变成蓝色。
Scuola Grande Di San Marco	Truth File 19	第一个谜题是从10幅画中选出下面5幅，Aztec Calendar、The Eastern Gate、Sistine Chapel Ceiling Fresco、Nazca Textile、Book of the Dead；第二个谜题是太阳中央偏左下的位置。
San Giacomo Di Rialto	Truth File 20	第一个是转魔方的游戏；第二个输入密码的随便输入三个即可；第三个是将骷髅的所有部位从猴子变成人类。

ESCAPE PLANS(1476)

侥幸逃得小命的Ezio遇到了女仆，她告诉你已经将老妈和老妹安顿好了，为了安全起见，Ezio决定两人分开前往藏身之处。现在主角处于被通缉状态，街上和楼顶上的敌人明显增多了，到达目的地才发现这里竟然是个妓院？！与“老鸨”宝拉（PAULA）对话，她会教授你一些生存技巧。

●FITTING IN

首选要学习的技巧就是“BLEND”——也就是如何利用人群的掩护来躲避士兵的警戒。最开始的练习，只要站在妓女堆里就会发现自己身处于一个黑白色的光圈之中，只要是在这个光圈中就不用担心被人识破。之后需要跟着宝拉出门，沿着街走上一圈，途中有几处有士兵把守，只有混在人群中，特别是那些成群结队的黑衣教士之中才不会被发现。转完一圈后回到出发点。

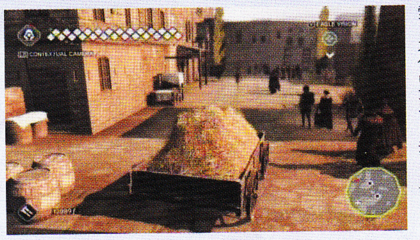
接着学习偷盗，靠近平民，在其身后按住A键即可成功偷到钱财，不过偷完钱后需要迅速逃离现场，成功从5个不同的人身上偷到钱后宝拉就会将你遗失在刑场的长剑还给你。

●ACE UP MY SLEEVE

找到达芬奇让他帮忙按照图纸打造短刃，没想到这家伙不但是个艺术家，同时也是一个科学家兼狂热份子，看到设计图后激动得眼睛放光语无伦次。短刃打造完毕，不过经过达芬奇的改进，这次终于不必再像1代的阿尔泰那样需要剁掉一截无名指才能装上去。之后发生剧情，有士兵过来找达芬奇的麻烦，出去来到其背后用短刃将其杀死后将尸体搬进房间。

●JUDGE,JURY,EXECUTIONER

回去与宝拉谈话得知出卖你一家的仇人Jaccobo的消息。前往目标地点眺望会发现他进入了一座有士兵把守的大庭院，屋顶四周都站满了卫兵，只能混在



←躲进稻草堆可避开敌人的搜索，本作中不能自动回血了。

人群中从地面进入。进去后靠近用短刃一击杀死Jaccobo并成功逃离。

●LAYING LOW

找到宝拉，她告诉你现在你处于被通缉的状态，必须先降低自己的警戒度才能成功逃出城外。方法主要有撕掉悬赏令和用钱贿赂街上的演讲者，成功将自己的警戒度清零后即可完成任务。

●ARRIVE DERCI

回去找宝拉，将父亲等人已经遇害的消息告诉了老姐，等她安静下来后需要护送母亲和老姐出城。途中的卫兵可以利用人群的掩护或是妓女、吉他手避开。

REQUIE SCAT IN PACE(1476-1478)

●ROADSIDE ASSISTANCE

出城后走右边的小路，然而半道上又会遇到最开始在街上跟自己作对的小贵族，这家伙带了一帮小弟准备过来落井下石。最开始他只会派几个小弟过来，轻松解决掉之后，正当其恼羞成怒率领众人扑上来的时候，住在附近的马里奥叔叔（MARIO）带领手下将其赶跑。

●CASA DOLCE CASA

城堡门口与马里奥叔叔对话，之后跟着他一边走一边进入内部。尽头他会给你一笔钱让你先武装一下自己，先去武器店买一把匕首（Dagger）和护腿（Leather Greeves），再去药店买5个急救药（Medicines）。之后进入城堡，1楼右侧的房间内与老姐对话后再去上面找叔叔对话。

●PRACTICE MAKES PERFECT

马里奥叔叔会教你一些高级的战斗技巧，来到下方的圆形场地，根据屏幕左上角的提示各完成3次即可。最开始的时候是锁定，按LT键即可；锁定状态下在敌人攻击时按一下A键即可躲避攻击。按住RT键是防御，防御状态下在敌人攻击时按X键可以格挡对方攻击并自动反击。LT键加Y键可以进行挑衅，LT+RT+A可以逃离战斗。完成基本技巧练习后是实战，取得胜利后Ezio表示自己反正已经完成复仇了，今后只想平平静静的过日子。谁知叔叔却大骂你是个没出息的家伙……



●WHAT GOES AROUND

去书房找叔叔却发现人不在，有人告诉你他们出去“做事”了。2楼与老妹对话后出城，骑马去TUSCANY/SAN GIMIGNANO，路上找到叔叔带着一伙人，对话后告诉你他正准备袭击附近的城堡。两人商量完毕后，叔叔会带着小弟们攻打正门吸引注意力，Ezio则是从旁边的矮墙爬上去，先用匕首远距离扔死两个敌人，再把城楼上的弓箭手干掉后即可下去打开城门将叔叔一伙人放进来。

之后叔叔会给你一群小弟，带着他们一直杀到最里面。发生剧情后，刺杀目标就在对面的城墙上，趁着手下在下面吸引敌人注意力，从右侧绕上城墙，成功将目标——也就是一直跟我们作对的小贵族杀死。

●A CHANGE OF PLANS

回基地大门口找到叔叔，两人边走边谈，他会将你所在的刺客家族的一些内幕透露给你，书房对话完毕。出来爬到城堡顶上的View Point鸟瞰一番会发现基地附近的4个密码纸（Codex Pages）所在的地点，有3张在基地内部，有1张在基地外部的东侧，将其全部收集完毕。

THE PAZZI CONSPIRACY(1478)

回基地去找老妹克劳迪雅，这家伙以前养尊处优惯了，向你抱怨说叔叔竟然让自己干活。与旁边的人对话即可对基地进行投资，基地每20分钟就会对收入结算一次。与老妹对话可以查看基地各项设施的盈利状况并获取利润。与叔叔对话后打开密道进入，在这里发现有7座刺客家族最杰出刺客的雕像，正中央的那位，赫然就是1代的主角阿尔泰！叔叔告诉你必须找到6个圆盘放在其他几座雕像上才能获得阿尔泰的最强套装，并建议你去佛罗伦萨看看。

●PRACTICE WHAT YOU PREACH

回佛罗伦萨找到达芬奇，将密码纸给他，在他制造新武器的时候先出门去旁边的庭院练习一下刺杀技巧。庭院里有3个稻草人，分别可以先躲在其身后的稻草堆，爬到其头顶的屋檐上以及从下方的栏杆处进行刺杀。成功后回去找达芬奇拿到新的武器。

●FOX HUNT

达芬奇告诉你，要想知道雕像有关的秘密，最好找本地消息最灵通的“狐狸”(Fox)。先赶往目标地点，这里是一块圆形的区域，无法看清楚内部的具体情况，进入市场后可以进入鹰眼模式，红色的是敌人，白色的则是目标。可以先往左走，靠近目标后发生剧情，一个小偷偷走你的钱包后逃跑，此时需要一路追赶。靠近他的时候按B键即可将之扑倒，之后发生剧情，Fox出现并表示愿意与你合作。

●SEE YOU THERE

Fox虽然答应与你合作，不过似乎对你的身手不怎么信任的样子。下楼与他对话后会让你跟着他前往目的地，来到墙上后倒计时开始，你需要跟着他在1分钟的限时内赶到地点。其实时间并不算紧张，沿着他的路线，一路在屋顶上飞奔跳跃即可。

●NOVELLA'S SECRET

门口利用妓女引开卫兵，进入后去右侧拉开关进入密道。下来后需要利用横杆往上跳到顶拉开关开下面的小门，听完对话。干掉上面平台的两个卫兵，两次往上转转盘打开下面的门。里面干掉一个守卫后，目标会边跑边放机关阻挠你追赶，不要追得太急，否则会因为躲避不及机关而掉下去。有机关拦路的地方旁边找找都有路能绕过去，中途会发生剧情，门被强制关闭，此时只能先往右跳下去干掉几个守卫，再跳到平台上拉开关。进门后打开地上的大箱子，终于得到一个雕像配套的圆盘，旁边的小箱子里也有银两可拿。

●WOLVES IN SHEEP'S CLOTHING

之前在密道里曾经听到对方聚众偷偷商议准备刺杀本地的执政官兄弟，从密道出来后Ezio便迅速赶往广场。然而还是来晚了一步，执政官的兄弟之一被杀死，你能做的，就是将其在众多敌人的围攻之下救出来再护送他回家。护送途中会遇到他的卫兵帮忙，你也可以雇佣佣兵来帮忙战斗，并不困难。将执政官送回家后，他的手下会告诉你Pazzi正发动士兵四处追杀我们，希望你能尽快将Pazzi杀死。

●FAREWELL FRANCESCO

这个刺杀任务比较简单，来到目的地后会发现Pazzi就在高楼上，干掉守卫后追杀他，最后可以跳下去直接将其攮死。之后发生剧情。

LOOSE ENDS(1478-1480)

●FOUR TO THE FLOOR

与被救的执政官对话，他会告诉你一些有可能参与刺杀他的嫌疑人的姓名以及一个新的密码图纸。

●A BLADE WITH BITE

去找达芬奇，制造好毒刃，装备搞定了，但要涂毒的话还得回基地找医生购买毒药（Poison）才行。现在身上应该攒了不少银子了，建议先去给基地投投资升级一下。之后再去书房找叔叔对话。

●EVASIVE MANEUVERS

又到了学习新战斗技巧的时间，下方格斗场开始训练。叔叔会告诉你之前的技巧对普通敌人没问题，但是遇到同样会反制攻击的敌人就会比较麻烦了。第一项高级技能是躲避敌人的攻击，按住RT键，再在敌人攻击的时候按下A键并配合左摇杆移动身体躲避敌人的攻击；另外一项高级技能就是“空手夺白刃”，非常使用的一项技巧，方法与反制攻击差不多，也是RT键再在敌人攻击时按X，不过是在空手状态下，成功的话就会夺下对方的兵器并将其攮死。各成功3次即可。

●TOWN CRIER

接下来会有四个任务要做，都在TUSCANY城堡周围，无先后顺序要求。这个任务是需要爬到塔顶干



←基地中可以与此人对话训练各种战斗方面的技巧。

掉Anonio Maffel，屋顶和途中都有不少弓箭手，小心避开他们的视线。最后在塔顶成功刺杀。

●BEHIND CLOSED DOORS

这个任务在地图右上，对话接任务后会给你一票

小弟。这是个小要塞，周围有许多敌人在巡逻警戒，建议直接从右侧的墙壁翻进去，绕开巡逻队后打开大门放小弟们进来。刺杀目标Francesco Salviati也会带领护卫参与战斗，对自己身手有自信的话也可以独自潜入进行刺杀或者是单枪匹马放翻里面的所有敌人。这家伙需要用空手入白刃的技巧才能干掉。

●COME OUT AND PLAY

这个任务在TUSCANY城的下方，目标是刺杀Bernardo Baronceti。来到屋顶后先进入鹰眼模式找到目标，会发现他在下方来回行走，这家伙疑神疑鬼的，周围也有不少警卫巡逻。建议跳到稻草堆里埋伏，等其经过时直接蹿出去杀之。

●THE CROWL DOES NOT MAKE THE MONK

这个任务在地图右下，对话接任务后得到烟雾弹。目标是Stefano da Bagnone，寺庙里面许多教士，建议开启鹰眼模式，因为有的教士无害，有的教士则相当于卫兵，在鹰眼模式下会看得比较分明。接近后即可轻松刺杀，目标是个秃头。

●WITH FRIENDS LIKE THESE

上述四个任务都完成后来到目标地点（TUSCANY城内），按Y键确认目标。之后需要一路尾随Jacoqo de Pazzi，途中有个拐弯处可以雇佣旁边的妓女将其引开；第二个有卫兵把守的地方可以往地上扔钱再混进去。进入后建议在目标左侧跟踪，因为前面路上两侧都有士兵守卫，拐弯处直接往左下去即可出发剧情。剧情中会发现目标被盟友背叛还给攮了一刀，原来Pazzi是Bargio用来引你上钩的鱼饵。剧情结束后你会被一帮卫兵围攻，此时没必要与敌人缠斗，直接将地上重伤的Pazzi送上西天即可完成任务。

ROCKY ROAD(1480-1481)

●ROAD TRIP

1480年的佛罗伦萨，再次与被自己救过的执政官LORENZO DE'MEDICI见面，对话后他会送你一件红色的披风，换上这件披风的话，就可以直接进入不被卫兵注视的状态了，在街上撞个人啥的对方不但不会怪罪你还会主动道歉，不过只能在佛罗伦萨有效。去找达芬奇，会有人告诉你他已经离开此处去山上的小屋搞“科研”去了。

●ROMAGNA HOLIDAY

离开佛罗伦萨，出城后往左上山前往THE MOUNTAINS，在山顶见到达芬奇。老友见面自然分外高兴，对话中他兴奋的告诉你自己最近正在研究一种能够飞行的工具，而且已经快要成功了。驾驶马车离开的过程中会遇到敌人的追兵，之后就是沿着山路拼命逃亡。敌人都是骑兵，接近后会从后面跳上马车侧面再爬上顶端往前走来把你拽下马车。当敌人跳上马车还在侧面的时候，最好将马车贴着两边利用山壁将其蹭下去；当敌人已经爬上马车顶部的时候，可以利用大幅度的拐弯来将其甩下去。

后半程会有敌人往马路上射火箭，注意马车不要从火焰上驶过，否则会减少耐久度。最后达芬奇会驾车先走，你得留下来干掉所有士兵为他的逃亡争取时间。将敌人全部干掉后再往前追。

●TUTTI A BORDO

经过罗马城，这里可以补充升级一番。往上走出城后来到码头，在大船登船处遇到达芬奇，之后得知要上船必须有通行证。这时旁边河里的孤岛上有个女的在大声呼救，驾驶河面的小船（LT+B键）过去将其接回码头，对话中得知这个女的叫卡特琳娜。作为回报，上岸后她会让开船的人放你上船。开船，达芬奇会告诉你卡特琳娜是罗马城主的妻子，身份尊贵，并劝你放弃“不轨”的念头……

THE MERCHANT OF VENICE(1481-1485)

现代，从回忆中醒来。

跟随露西下楼，她告诉你研究基地的人估计不用多久就会追过来，现在必须开启预警装置。一共有四个机关需要开启，两个在下面的角落，两个在上面右侧的角落，靠近后按任何键从红色变成绿色即可。在开启机关的途中，不知是不是回忆装置的副作用，DESMOND会开始产生幻觉，无法分清现实和先祖的记忆。

回房睡觉的途中似乎再次“穿越”，往前走一段会发现这里似乎是1代中的时代，前方有一个刺客打扮的人，一开始以为是阿尔泰。四周的士兵都看不见你，跟着“他”一直爬到塔顶才发现对方竟然是玛丽亚。亲热一番后跳下，醒来，发现自己躺在床上。再次躺回躺椅，开始“穿越”。

●BENVENUTO

威尼斯，与达芬奇两人跟随导游沿途欣赏水城的风光，向导对威尼斯的建筑颇为自豪，不住的向大家称赞。然而景色虽美，治安什么的却似乎有问题。观光途中先是看到了中世纪意大利版的城管暴力执法，接着又看到有人在上访的时候被卫兵诬陷关进了大牢……半道达芬奇童心未泯想买一个小玩具时，你会被一群赶路的人撞到，不过当时也没在意。

●THAT'S GONNA LEAVE A MARK

观光最后达芬奇会在新的住所安居下来，自己去城里乱逛，之后会在目标地点看到刚才那伙人准备冲击行政院，但是其中一人在爬墙时给卫兵用弓箭射穿大腿。之后就是护送她去河边，途中需要干掉几批卫兵，半程之后还得抱着她走，好在也有不少她一伙的人掩护你。来到岸边将受伤的罗莎（LOSA）交给她的同伴，他们驾船逃亡的途中岸边还有不少弓箭手袭击，此时需要沿岸行走，不停的干掉前方的弓箭手给他们护航。最后从下方的洞里进入后抱着罗莎到简陋的木板手术台上拔箭，这里有几个简单的QTE。

●BULDING BLOCKS

进门后与罗莎的哥哥安东尼奥（Antorio）谈话，他会给你品尝咖啡。之后他会告诉你虽然他想要发动下一波攻势，但是目前人手不足，需要再准备一段时间以积蓄力量并希望你能帮助他们。

●BREAK OUT



这里有3个任务要做，没有先后顺序要求。右边的触发点，目标是营救3伙小偷。每处关押小偷的牢笼前都有许多看守，这里用妓女是无法引开的，最好在附近雇佣佣兵帮忙。每救完一伙小偷就需要先带他们返回安全地点才行。

●CLOTHES MAKE THE MAN

这个任务在最左边。目标是抢3个装有盔甲的箱子，再弄艘船给雨果（UGO）。箱子都在特定的房间内，门口有士兵看守，带上佣兵抢完后再抢船开到指定地点即可。

●CLEANING HOUSE

这个任务在最中间，目标是干掉那些背叛者。一共有3个区域，有一个是在停有许多船只的水区，中间船上有一个；有一个是在右下的屋顶上，就他一个人；还有一个在上方，这家伙会在街中游荡，悄悄接近暗杀之。

●MONKEY SEE MONKEY DO

再次见到罗莎，她因为腿伤，所以会让人教你高阶爬墙技能。就是两个手点垂直距离比较远，正常攀爬无法够到的情况下，可以将左摇杆往上推按A键，在跳起的过程中再按B键即可够到上面的手点。

●BY LEAPS AND BOUNDS

再次找到罗莎。这个任务需要你在5分钟内爬到塔顶，非常简单。建议从右侧开始爬，上到屋顶后再开始爬塔，注意到达顶端后还得再跳下去找到罗莎与其对话，这些都算在限时之内的。

●EVERYTHING MUST GO

终于，经过数年的准备，一切行动都已经安排妥当，可以与安东尼奥的小偷大军进攻Emilo的行政院了。解决掉所有屋顶上的弓箭手之后，与安东尼奥见面。之后来到目标外面，从左侧外墙爬到顶端后会发生剧情，会看到Emilo正在与威尼斯的执政官商议什么。此时需要先将面前背对着自己的弓箭手干掉，然后跳到右侧下方的平台上，将这个弓箭手也解决掉，



←双刃是极好用的刺杀工具，能在敌人警报前解决对方。

从右侧的楼梯绕下去，目标Emilo Bargio就在楼梯口上，迅速冲出去将其干掉。

NECESSITY,MOTHER OF INVENTION(1485)

●BIRDS OF A FEATHER

一路远远的跟踪目标并且偷听他们的阴谋即可，途中可以雇佣妓女或是扔钱引开卫兵，会先后两次发生剧情，之前在佛罗伦萨出现并且最终逃跑的幕后黑手Rodirigo Borgia竟然也有出现。

●IF AT FIRST YOU DON'T SUCCEED

回去找罗沙，之后需要与安东尼奥一起去Piazza Docale大楼外部观察如何才能潜入。其实就是绕着大房周围观察，第一个观察点是左侧的地上，第二个观察点是角落的高塔顶部，第三个观察点是另一侧角落的地上。第四个观察点需要从此开始向上爬。来到楼顶后发现这里守卫太严，安东尼奥抱怨说只有鸟才能飞进去，听到这里，Ezio灵机一动，想起达芬奇曾经跟自己说过他能飞行的工具快要研究成功了。

●NOTHING VENTURED,NOTHING GAINED

找到达芬奇后跟他说明来意，他会告诉你他做的那个滑翔机还是原型阶段，根本没有测试过，毕竟谁也不敢冒着生命危险来玩这个。Ezio决定以身试法，结果首飞就华丽的直接坠机了……实验失败，现在这个滑翔机可以飞但是飞不远，怎么才能解决飞行距离的问题？才华横溢的达芬奇看到壁炉中的火苗时突然想到了解决办法：那就是在特定地点的屋顶上点上火来为长距离滑行提供上升力。

●WELL BEGUN IS HALF DONE

要四处放火自然得先做点准备工作，那就是得先将目标地点的敌人守卫给解决掉。一共有9个目标，分散在四块区域。第一块区域也是离自己最近的桥上有两个目标，可以靠近后直接用双刃同时干掉；第二块区域在船上，也是可以两个同时干掉；第三块区域是在长廊的两头，利用妓女将旁边的卫兵引开后，分别刺杀掉；第四块区域各自在屋顶上，攀在屋檐下面拽下去即可。

●INFREQUENT FLIER

准备妥当，开始飞行之旅。利用左摇杆向上或向下推即可进行上升或是俯冲，地图上黄色的那些点就是点有火焰的地方，从上方飞过即可获得升力。目标地点在右下方，成功着陆后先下到左下方的白圈内。这里会发现自己来晚一步，执政官已经被毒死，不用管那些卫兵，追到下面的小广场，将来回逃命的目标给解决掉。

CARNEVALE(1486)

●KNOWLEDGE IS POWER

找到达芬奇，给他新的密码图纸后会制造出新武器“手枪”来……出门试枪，目标一共有3个，都在河对面，只能用有远距离攻击能力的手枪。选好武器后先按LT锁定目标，再按X键进行射击，射击的时候可以先按住B键不动进行蓄力，蓄满的话可以射得更远。全部命中后回去与达芬奇对话，得到一个简陋的面具。

●DAMSELS IN DISTRESS

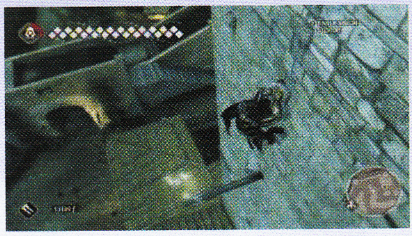
去酒馆见到安东尼奥，这家伙听了流言一开始也以为执政官是Ezio杀的，解释完毕后才明白真相。这里有个叫提雅多娜(Teodora)的修女竟然是妓女们的头目……正在谈话的时候听到惨叫声，有人仓惶逃出酒馆，原来这小子杀了人。追出去没多远就会看到他在门洞下，但是这个卑鄙的家伙竟然挟持了一名女子做人质，如果继续前进的话就会杀人。正好拿你给新武器祭旗，直接一枪放倒后就可回去交差了。

●NUN THE WISER

交完差后与提雅多娜以及安东尼奥出门，边逛街边聊天，这里会透露不少重要的情报。到达广场的时候，发现这里正在举行一个活动，只要在四个比赛项目中胜出，就能获得黄金面具，提雅多娜建议你一试，有了这个面具就能轻松混进舞会进行刺杀了。

●AND THER'RE OFF

四个比赛项目，没有先后顺序要求。这个比赛的内容就是跑步，你需要在限定时间内不断穿过白色的光圈，一开始是在地上奔跑，之后需要爬梁上房顶，


←羽毛隐藏在世界各地且没有地图，收集需要花费相当的工夫。

后面还得再从屋顶跳下河里重新在地面跑上一段才行，时间方面比较紧张。

●CTF

夺旗游戏，你和另外一名竞争对手需要去抢地上的旗子，谁先把旗子带回自己的基地就算胜利。每次只有一面旗子，抢到者身上会发光，接触有旗的一方片刻就能抢到旗子，谁先抢到3面旗子就算胜利。这里建议大家一定要在第一时间抢到旗子，因为从对方身上抢旗还是比较困难的。开始后建议直接从屋顶向左跳下去，这样就能轻松的抢到旗子，根据小编的经验，第1、2轮很轻松，第3、4轮对方总是能先一步抢到旗并逃走，第5轮比较有希望从其身上抢回旗子。

●RIBBON ROUND-UP

很简单的游戏，就是在限定时间内尽可能多的从女嘉宾身上偷到缎带（Ribbon），靠近后从后面按住A即可，注意不要去撞她们。

●CHEATERS NEVER PROSPER

在前面三个游戏中胜出后就可以进行这个比赛了，其实就是徒手搏击，一共有3场，战斗方法和平常也没啥区别。连胜3场后，本地的圣堂竟然串通主办方耍阴谋，让自己的得力手下也上场，结果照样打败之。恼羞成怒之下其竟然派出4名士兵拿刀子上来，得，不用说了，你动刀我也动刀，全部砍翻后发现黄金面具还是颁发给了对方的得力手下。

●HAVING A BLAST

回酒馆，得到消息说刚才拿到面具那哥们落单了……赶往目标地点，从身后偷走其身上的黄金面具后赶往舞会现场。在外面遇见提雅多娜，两人一起进入，之后需要在舞会现场躲避敌人的搜查1分钟，利用这里的妓女做掩护即可。之后目标人物Marco Barbarigo会开始在船上进行演讲，直接跳上去给他一刀！再成功逃回酒店。

FORCE MA EURE(1486)

●AN UNPLEASANT TURN OF EVENTS

与安东尼奥见面，同时也认识了上次遇害的执政官的弟弟，双方交谈一阵后出门，在某个屋顶下面看到有位大爷中箭重伤在地，对你交代完几句遗言后就死了。

●CAGED FIGHTER

本次的任务是找到并解救出佣兵头目巴托罗密欧（Bartolomeo），来到黄色区域后，这里的地图也无法查看详细情况。附近雇佣几个佣兵后往左前方走，将守卫全部干掉后救出目标。没想到这家伙还不领情，不过之后需要护送他回去，沿途有几批敌人，最后还有两个身穿黄金甲的重骑士，将他们都解决掉后两人也因为战斗获得了友谊。

●LEAVE NO MAN BEHIND

将巴托罗密欧护送回家后这家伙就开始到处找什么亲爱的“比安卡”，一开始还以为是他的妻子，谁知竟然是一把剑……接任务帮他救出被困的佣兵，一共有三拨，每救出一拨都会加入你的队伍。

●ASSUME THE POSITION

与巴托罗密欧对话接任务，这次是要去清场。为了即将开始的攻击，需要去一些特定的地点进行埋伏。一共有三个地方，每个地方都需要将这里的守卫全部干掉，再让自己人埋伏在此处。

●TWO BIRDS,ONE BLADE

还是找巴托罗密欧，交谈完毕后给你一个烟花，让你发动攻击信号。来到目标顶端的观察点发生剧情，“一支穿云箭，千军万马来相见”——随着你一声炮响，佣兵们的总攻击也正式拉开了序幕。接下来需要赶到巴托罗密欧所在的地方，不断帮他打败敌人，最后需要对付曾经败给自己的对方的得力手下。之后两个目标自以为得逞的想要逃走，追上去后全部解决掉。

ALTER EGOS(1488)

●ALL THINGS COME TO HE WHO WAITS

Ezio独自坐在河边郁闷，自己十年了仍然没有将幕后黑手解决掉，罗莎过来安慰了你几句。两人聊得刚有感觉，达芬奇这个不识趣的家伙跑了过来非拉着你跟他走不可。两人边走边聊，之后会有任务要求你跟踪抱着箱子的人。这家伙还是非常狡猾的，行走速度时快时慢，会突然就往前猛跑，有一段比较容易跟丢，建议从上方的横梁跳跃进行追踪。最后他会进入大门里面，从大门左侧雇佣妓女引开门口的卫兵，然后潜入庭院，在左侧将其暗杀掉后换上他的服装。

●PLAY ALONG

Ezio正准备打开箱子，这时一个小头目过来让你抱着箱子跟他走。跟在他身后正常行走即可，注意不要去撞人。到达目的地后QTE将守卫杀死，然后与幕后黑手Rodrigo Borgia单挑，对付这家伙不能用短刃。打到一半这家伙竟然不顾江湖道义开始叫小弟，搞定所有小弟后他还会再次呼叫手下，这时候曾经与我们共同作战过的同伴们都冲了过来，双方开始大混战。我方的同伴们都是不死身，所以不用担心，先将其手下全部干掉再围殴之。在其快死的时候发生剧情，没想到这家伙这种情况都还能跑掉……之后众人表明自己的身份，原来大伙都是刺客组织的，Ezio也选择了正式加入刺客组织。完事后直接从塔顶跳下。

VENI VIDY VICI(1499)

再次从回忆中醒来，现代，似乎机器出了点什么问题。再次进入时半天都进不去，这里可以听到大段露西三人的谈话。“穿越”到过去，发现自己身在马里奥叔叔的基地内部，时间竟然比上次过去了十年，虽然目标地点是在叔叔的书房，但是书房的各个入口都被白光封锁住了。

这里能听到露西等人的对话，好像是出了问题无法导入这十年间的记忆，只有收集齐所有的密码纸才行。密码纸一共有30张，分布在几大城市之中，现在已经在地图上全部标明了。所有藏有密码纸的宝箱门口都有守卫，可以让妓女引开即可，接下来就是四处



←将30张密码纸按照这个图案调整，就能搞定了。

奔波收集密码纸之旅，没什么好说的。

●X MARKS THE SPOT

收集完30张密码纸后去1楼右下找达芬奇将东西都给他就能进入之前被封锁的书房了，进入后才发现刺客组织的所有重要成员都在这里。先将组织的圣物（小球）放进中间的机关，再在墙前按B键就是拼图游戏。这里一定要打开鹰眼，然后用LT或RT来旋转各个方块，最后正确的图案是一张世界地图！拼图的时候建议先将最外面的一圈转正确，再逐渐往里推，这样会比较容易。

拼完图后是大段的对话，众人也明白了Rodrigo Borgia的野心，这家伙想成为神！为了阻止他一定要杀进罗马，这个光荣而又艰巨的任务交给了主角Ezio……

●IN BOCCA AL LUPO

马上就是有去无回的最终决战了，一切准备妥当后和叔叔对话就会自动前往罗马。

到达城墙外面，目标是潜入梵蒂冈教皇总部。从这里先往上爬到城墙垛子上，趴在外面将卫兵挨个拽下去，之后开启机关打开门进去。

从高台跳下后有一匹马，骑马冲过敌人的堵截后下马沿城墙不断前进。每段城墙都有数目不等的敌人守卫，有的可以利用城墙外围直接绕过去，有的可以躲进草堆里刺杀，还有的可以直接从高空跳下刺杀，总之把你学过的刺杀或是战斗手段都用上吧。城墙尽头拉下机关就会进入梵蒂冈内部。

现在的目标是不能被敌人发现，一旦被发现就会失败。第一个场景可以跟随移动的教士绕到前面，干掉守卫后拉下开关进入。第二个场景可以悄悄跟在前方巡逻的卫兵身后来到尽头，直接拉下开关进入。

最后来到教皇大厅，这里两侧都有卫兵守卫，先利用教徒进行掩护，最后一段的教徒没有掩护功能，必须快速冲过去刺杀Rodrigo Borgia。之后发生剧情，这家伙竟然没死，并发动权杖的力量，不过我们也有刺客的圣物，发动圣物后变出了数个分身。

正式开始BOSS战，分身虽然会被杀死，不过无论如何都会自动再生到2个，利用分身进行正面牵制，自己在旁边捅黑刀子很快便能胜出。又是剧情，Rodrigo竟然抢走了你手中的信物将其安放在权杖顶部，发动能力将你悬在空中捅了一刀子（杀人者恒被人杀，古人诚不欺我……）

之后需要控制重伤的Ezio拉开前面两侧的机关，进入密道内部后发生剧情，与赤手空拳的Rodrigo来一场肉搏战，胜利后就可以去看神仙姐姐了……



最后的最后，现代，露西的基地被博士带人侵入，得到了短刃后与露西并肩作战将其手下全灭后成功逃走。刺客信条的故事，仍将在3代中继续……

英雄们会聚一堂共同抵抗邪神



埃雷斯（アレス）

本作的主人公，眼神非常的真挚，性格开朗、率直，守护女神阿尔特娜的战士，对龙战士充满了憧憬，与身为龙战士的达因一样，在北方开拓民小村布尔古（ブルグ）长大，梦想是有朝一日能够去外面的世界进行冒险。虽然性格有些内向，但是行动中贯彻着自己的信念，这也是他最大的优点，和一同长大的伙伴露娜在一起时，总是感到自卑。（CV：石田彰）



露娜（ルーナ）

本作的女主人公，与埃雷斯一同长大，非常喜欢唱歌，被称为“布尔古的歌姬”而大受欢迎。虽然和埃雷斯同岁，但却像个大姐姐一样，因此常常对埃雷斯的暧昧态度很是不满。表情非常丰富，是个性格开朗、非常活泼的女孩子。（CV：冰上恭子）



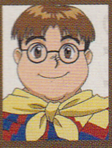
纳鲁（ナル）：

虽然是猫却长着翅膀，而且还能听懂人类言语的奇怪生物，和露娜、埃雷斯一同长大，像一家人一样。嘴上不饶人，不过是个好伙伴，总能给埃雷斯和露娜出一些好主意。非常喜欢漂亮女孩，讨厌被当做猫。（CV：秋森旬子）



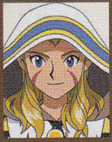
那修（ナッシュ）：

隶属于魔法都市贝恩（ヴェーン）的魔法公会，自称是神之魔法使，但是言行却怎么也看不出来是神之使徒，总是斜眼看人，不过并没有恶意。因为对自己十分没有自信，所以不敢以真面目示人。埃雷斯的竞争对手。（CV：坂口大助）



拉姆斯（ラムス）：

布尔古村村长的儿子，总是找埃雷斯商量如何进行恶作剧，因此也称得上是最佳损友。对乡下生活已经感到厌倦，梦想成为大都市的有钱人，顺便一说，布尔古村的村民对他的负面评价很高。（CV：高户靖广）



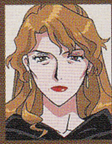
杰西卡（ジェシカ）：

梅里比亚总督梅尔（メル）的独生女，生活在供奉阿尔特娜女神的阿尔特娜神殿，是那里的见习神官，就像是野猫一样奔放和自由的开朗少女，总是精力十足，喜怒形于色，而且是动嘴之前先动手的类型，不过在四英雄之一的父亲面前总是装乖乖女。（CV：池泽春菜）



雷库（レイク）：

像风一样游走四方的旅者，总是出现在埃雷斯等人的身边，给他们一些建议，像鬼神一样强大，御剑无人能出其右，但是唯一的缺点是不会使用魔法，对魔法非常头疼。（CV：大 V明夫）



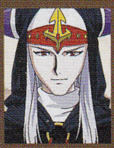
雷米莉亚（レミリア）：

米亚的母亲，贝恩魔法公会的现任当主，四英雄之一，与加雷恩并称为世界上最伟大的魔法使用者，深得贝恩市民的信赖。（CV：原亚弥）



罗乌伊斯（ロウイス）：

梅里比亚的占卜师，有传闻说她曾经吃过人，虽不知道她的占卜准确性如何，但总是让人感到不安，深受雷米莉亚的信赖，在魔法公会里供职。（CV：丰岛真千子）



加雷恩（ガレオン）：

担任贝恩魔法公会的宰相，与梅尔一样是四英雄之一，对魔法有着超于常人的驾驭力，据说能力凌驾于龙战士达因之上。虽然看起来完美无缺，但总会不时说一些莫名其妙的话，充满了神秘色彩。（CV：梁田清之）



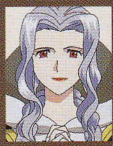
米亚（ミア）：

魔法都市贝恩的魔法公会大当家雷米莉亚的独女，作为下任当主的继承人而备受瞩目，本人却缺乏自信而感到压力十足。总是会下意识的保护自己，交差双手在胸前，身材非常好，是超大号罩杯的拥有者，不太知道人情世故的天然呆。（CV：浅田叶子）



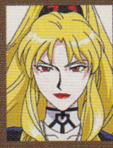
基利（キリー）：

盘踞在纳恩扎斯关卡的山贼，长相不招人待见，走在街上行人绕行，总是做一些护卫旅行者的工作，态度认真、颇受信赖。生平最讨厌酒鬼和色鬼，总是觉得自己很帅很了不起的样子，让人感到此人有点二，一起长大的伙伴杰西卡是他唯一的弱点，平时吊儿郎当的，不过紧急关键时刻很认真。（CV：关智一）



费伊希亚（フェイシア）：

阿尔特娜神殿的神官长，是埃雷斯等人强有力的后援，在神殿内具有很高的评价，另一方面也有关于她的神秘流言出现，就连阿尔特娜的神官杰西卡也不知道她的出身和底细。（CV：丹下樱）



赛诺比亚（ゼノビア）：

曾经被女神阿尔特娜驱赶到边境的魔族幸存者，发誓要对女神进行复仇，正策划重新将人类居住的美丽大陆夺回来。据说，赛诺比亚只是传说中的魔族三姐妹之一。（CV：原亚弥）

关于本作中经典的游戏系统

关于菜单：大地图上按△键进入菜单选项，分别是状态、物品、技能与魔法、装备、系统、设定，传统的菜单配以图标和文字、非常清楚明了。可以在状态栏中查看自己的装备；在物品和装备栏可以进行物品的使用和装备的更换；在魔法技能一栏中，可以使用或查看魔法；在系统选项中设置作战的阵型；最后，可以在设定一栏中进行字幕速度以及音量的调整。行走中按住R键可以加速，迷宫中会出现宝箱，但是其中也有假宝箱藏有敌人。游戏的中期可以使用道具“白龙之翼”传送到所有去过的地方。

堪称为典范的传统战斗系统

关于战斗：战斗采用传统指令回合制，进入战斗画面时，我方分层次（前排、中排、后排）站位，阵型可通过之前的阵型菜单进行调整。对所有角色下达指令后进入本回合战斗，可以使用AI战斗让角色自动战斗。战斗时可选用普通攻击、魔法或技能以及AG攻击，AG攻击需要气槽集满才能够使用。如果距离过远，则角色只能移到敌人面前不能攻击。战斗胜利后，处于死亡状态或异常状态的我方角色可由飞行兽小纳鲁复活。地图上的敌人为明哨即全部可见，可进行选择性战斗。

□文/蔬菜汁



LUNAR HARMONY of SILVER STAR

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：露娜 银星协奏曲		2009年11月12日	
	角色扮演	GameArts	5040日元	日版
	UMD	1人	841Mbit	12岁以上

为了守护女神阿尔特娜而战斗！

序章 四英雄传说

剧情 几十年前，邪恶的艾菲伦（**アイフエルン**）妄图成为神，而将女神阿尔特娜绑架到“海中要赛利拜阿萨恩（**リバイアサン**）”，并依靠黑暗之星的五王子夺去了女神的力量。危急时刻，龙战士达因、贤者加雷恩、魔法公会领袖雷米莉亚、海贼王梅尔冲破了魔法阵，来到了要塞中与被五王子附体的艾菲伦展开苦战，在女神的歌声下终于将艾菲伦击败，拯救了女神。但是得救的女神感到更大的危险将会来临，决定前往女神之塔。最后离开要塞的贤者加雷恩，却听到了弥留之际的艾菲斯留下的可怕预言……

第一章 白龙之洞窟

剧情 埃雷斯是生活在布尔古村的一个普通少年，最喜欢听关于四英雄拯救世界的传说，因为龙战士达因就出生于布尔古村，所以埃雷斯憧憬着有朝一日自己也能成为像达因一样的龙战士拯救世界；露娜是从小就与埃雷斯生活在一起的伙伴，与埃雷斯像一家人一样，天生喜欢唱歌，被称作“布尔古的歌姬”；同村的拉姆斯与埃雷斯同岁，是村长的儿子，梦想是去大城市发大财，三人是非常要好的死党。

一日，埃雷斯正在英雄达因的墓前发呆，忽然拉姆斯来找他聊天，恰逢此时不远处的白龙又开始了震撼的咆哮，于是拉姆斯突发奇想，劝埃雷斯一起去白龙的洞窟寻找传说中的宝贝——白龙钻石。这一提议与憧憬冒险的埃雷斯一拍即合，不过却遭到露娜的反对，在一番劝说无用后，露娜只好加入队中，担任起保护二人的使命。



←全程直播四英雄的传说，女神就是这样被救的。

在白龙洞窟，老迈的白龙法蒂为试探前来探险的三人，让他们去寻找龙戒指，三人得手后从白龙法蒂处得知，龙战士达因的冒险之旅也是从这里开始的，年少的埃雷斯让老白龙想起了当年的达因，法蒂将约定好的龙钻石交给埃雷斯，并祝福他能够顺利通过赤龙、青龙以及黑龙的考验成长为真正的龙战士。

流程 去村子右面的泉边找露娜谈话，然后去最上面的房子找爸爸妈妈谈话，前往村左侧与拉姆斯谈话并出村；大地图选择前往白龙洞窟，洞窟里向左上走与白龙法蒂（**ファイディ**）对话，之后继续前往左上找戒指（诱使怪物撞开冰障），与白龙对话然后回村。

第二章 目标梅里比亚

剧情 回到布尔古村，埃雷斯陷入了从未有过的痛苦挣扎中，是继续与伙伴们在村中过悠闲的生活，还是去外面这个陌生的世界进行前途未卜的冒险？拉姆斯对发财的单纯信念给了埃雷斯很大的鼓励，他决定先去大都市看一看再下决定。

三人经过了迷雾重重的哥德森林，来到了港口小镇赛斯，但是却让满心欢喜的拉姆斯倍感失望，因为这里的杂货店老板对他说，只有去梅里比亚那样的大城市，才有人敢收龙钻石这样珍贵的物品。虽然露娜还是反对继续前进，但是这一段的冒险加深了埃雷斯继续前行的信心，再加上拉姆斯的蛊惑，三人的梅里比亚之旅看来是板上钉钉了。

在与赌徒进行了激烈的斗智之后，顺利得到了换取航海地图的物品，并且在之后又得到了魔法公会那修的帮助、实力大增，最后将在船上捣乱的妖怪赶走。不过就在马上就要开船的时候，露娜忽然说她不去了，露娜说，经过这几日短暂的冒险，她觉得埃雷斯已经长大，再也不需要自己了，继续在一起的话只会让大家觉得碍手碍脚，不过露娜在说这番话的时候，脸上的痛苦之情难以遮掩。船缓缓开动，埃雷斯激动地劝说露娜，就连露娜自己也产生了动摇，“在我的脑海里，未来的每一天都有你的位置……”当这句话脱口而出的时候，露娜终于按耐不住，被埃雷斯拉上了船，上船之后的露娜满脸通红……



←每一个角落都流传着四英雄拯救世界的故事。

流程 前往杂货店对话，回到自家，出村在大地图前往哥德森林（**ゴートの森**），回村北的自家中，与露娜、父亲、露娜、父亲谈话，去村口找拉姆斯加入再次前往哥德森林；一直往上走在森林中央发生剧情，然后一直向左出森林前往港口小镇赛斯（**サイス**），在最下边的船屋里与船长和掌柜的对话，前往酒吧与右上方男子谈话赌博三次，入手幸运之杖；出镇在大地图前往魔法**オババ**の森，向右上方走来到大屋前，进屋与魔女对话，回港口赛斯；与最下方船屋里的船长对话两次（选第二项），进入BOSS战，之后在最左的船舱与露娜交谈两次。

第三章 试练之阵

剧情 梅里比亚的总督是四英雄之一的半兽人海贼王梅尔，梅里比亚最出名的除了梅尔以外，就是占卜师罗乌伊斯，来自魔法都市贝恩的魔法师那修不由分说径直前往占卜屋，而拉姆斯则飞奔向杂货店。在占卜屋里埃雷斯见到了可怕的预言师罗乌伊斯，感到了无比的不安，于是赶紧退出房外去了杂货店。在杂货店，拉姆斯正在为该不该卖掉龙之钻石而烦恼，不过最后还是下了决心将钻石交给杂货店老板，老板走进了下水道，然而就像肉包子打狗一去不回……众人这才回过神来，赶忙追入下水道，虽然四通八达但好在只有一个出口，埃雷斯领着拉姆斯为了自己辛苦得到的龙钻石一定要讨个说法。功夫不负有心人，最后老板被堵在了下水道尽头，不过最后还留了一手，找来一只龙对付大家，不过比起之前的白龙法蒂，这只更像是一只土鳖。老板被埃雷斯这一小撮坏家伙吓傻了，不仅交还了钻石，还将兜里的500金双手奉上这才了事。

自从女神化身为女神之塔守护大家之后，就出现了悬浮在天空之上的魔法都市贝恩，都市围绕着女神之塔转动从而保护她。在得到了梅里比亚总督梅尔的谏言之后，在那修的带领下，埃雷斯接受了魔法都市的入试申请书，准备进入试练之阵前往贝恩。小胖子拉姆斯决定留在梅里比亚，以实现自己发财的梦想，离别之际，儿时一起长大的伙伴们互相祝福、挥手告别。

流程 去最上方的大房子与总督梅尔对话并进入练习战（胜负无所谓），去女神像下方的占卜店进入剧情，前往女神像上方的杂货店找拉姆斯（选第一项卖宝石），进入下水道打开所有机关后在最深处与老板说话与龙战斗，胜利后回杂货店，出城在大地图选择前往传送之泉，与传送魔法阵边上的老者交谈，回大地图前往阿尔特娜大神殿与费伊希亚神官长对话，回到传送之泉进入试练之阵，一路向前（与每个洞口的长者交谈都可以全恢复一次），在一处楼梯前与巨型蘑菇进行战斗，胜利后上楼梯进入魔法都市贝恩。

第四章 真假雷米莉亚

剧情 埃雷斯三人顺利通过了试练进入魔法都市贝恩，在统治这里的魔法公会中，埃雷斯与露娜分别见到了四英雄之一的公会首领雷米莉亚之女米亚和魔法公会的宰相、四英雄之一的加雷恩，各自心中都出现了从来未有的波动。埃雷斯等人继续前行，在纳恩扎斯关卡他们遇到了盘踞在这里的山贼基利，经基利的同意后，众人安全通过。在拉恩之村见到了总督梅尔之女杰西卡，并听到谣传说拉恩之岛上出现了龙战士，于是杰西卡加入战队，大家前往拉恩之岛一探究竟。正如预料的一样，这个所谓的龙战士是假冒的，于是合力将其干掉以泄心中之愤。回到魔法都市贝恩向公会首领雷米莉亚报告，不料雷米莉亚却将众人拘押。在牢房中，大家见到了一个特别的犯人，此人的脸上带着一个被封印记忆的面具。就在众人纳闷之时，之前偶遇的米亚前来搭救，并带领大家前往水晶之塔。在水晶之塔中，发现了一个惊人的消息，魔法公会的大当家雷米莉亚居然是个冒牌货，而真正的雷米莉亚居然是被戴上封印面具的那名犯人……大家得知，这场阴谋的背后指使是“魔法皇帝”。

流程 在最北面的魔法公会里找到那修交谈，前往左边的楼梯房间，然后到右边楼梯上与露娜对话（选第一个），出城通过魔法阵前往纳恩扎斯关卡（**ナンザス**卡道），与关卡门北面门前的人对话，前往关卡监狱并与路上的所有人对话，与醉倒在地的基利谈话后回到关卡北面出去，在大地图前往拉恩之村（**ランの**村）；在中间的大房子展开剧情（选第一项），与左下角的船夫对话前往拉恩之岛，在岛最深处与假冒的龙战士战斗，胜利后原路返回魔法都市贝恩；在魔法都市贝恩右侧二楼找到加雷恩、米亚以及雷米莉亚交谈，从牢



←布尔古村附近的白龙法蒂曾是龙战士达因的良师。

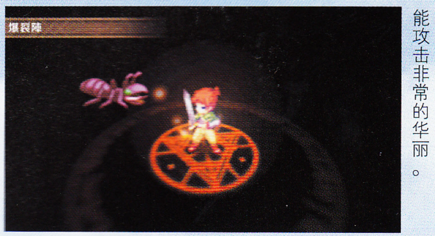
房脱出后从中间的门出去，前往水晶之塔（**クリスタルの塔**）最上层发生战斗（进入塔前要卸掉武器，只能用魔法攻击），胜利后前往自由都市梅里比亚。

第五章 变数

剧情 埃雷斯想起了见多识广的白龙法蒂，于是抱着疑惑赶往布尔古村的白龙洞窟，没想到加雷恩突然出现在这里、并杀死了法蒂，大家这才知道加雷恩就是引起大动乱的“魔法皇帝”，而露娜也被其掳走。传说中的英雄已经四去其二，失去了主心骨的众人只好先去找梅里比亚的梅尔总督。可是，敌人已经抢先一步袭击了梅里比亚，经过埃雷斯等人的苦战，梅尔不幸被石化，为了解救父亲，杰西卡加入队中。四英雄中，达因英年早逝、加雷恩变节、梅尔被石化、雷米莉亚失去法力，看来只能依靠自己的力量了，见习龙骑士埃雷斯、雷米莉亚的弟子那修、梅尔之女杰西卡

等人开始创造新的传说。魔法都市贝恩原本就是加雷恩的老巢，当然免不了要遭毒手，不过大家却得到流浪剑士雷库的帮助，得到了神奇的“白龙之翼”，而且山贼基利也在这时加入。在利西亚镇发生了一个小插曲，就是“白龙之翼”被贼人偷走了，这一来可气坏了基利，经过潜心修炼终于修得了盗贼之无上心法，将白龙翼夺回。要想打败“魔法皇帝”前英雄加雷恩，看来必须先成为真正的龙战士才能办到，那样就要先通过赤龙、蓝龙和黑龙的考验，埃雷斯抱着坚定地信心前往伊尔库村，踏上了龙战士的修行之旅。

流程 前往梅里比亚的总督府，与加雷恩交谈2次、与杰西卡交谈4次，在港口找到加雷恩（选第2项），回布尔古村；与埃雷斯的父母对话后前往右面的泉边，出村前往白龙之洞，去村北面的达因之墓找雷库交谈（选



←在战斗时，人物的魔法技能攻击非常的华丽。

第2项），前往梅里比亚；在门口遇到杰西卡，前往总督府2楼的演武厅杰西卡入队，前往魔法都市贝恩；在城市中间进行小BOSS战，在魔法公会内与米亚及那修交谈，与雷米莉亚交谈2次，前往纳恩扎斯关卡；在关卡门口进入剧情然后与基利交谈，从下方出门前往利西亚镇（**リッシア**镇）；在小镇入口处发生剧情，与酒吧老板对话，前往米罗德森林（**ミロードの**森）；在桥上发生剧情，然后找到埃雷斯的同伴顺便得到道具，出村后在森林出口处发生小BOSS战，达蒙之塔（**ダモンの**塔）；塔中1层问题选第2项，2层（魔法攻击有利）选第2项，3层（物理攻击有利）选第2项，4层选第2项，5层选第1项，顶楼得到“盗贼心法”然后回利西亚镇；与酒吧老板对话得到盗贼认证书，进入老板身后的门中，与柜台交谈得到“白龙之翼”（传送道具），出门后再进入门中在楼梯下面的蓝发人交谈，得到“气球设计图”，前往伊尔库村（**イルク**村）。

第六章 试练之旅

剧情 科学技术始终都是第一重要的能力，即使是幻想世界也不例外。要想继续自己的龙战士修行，就必须找到隐居在农村的神秘科学家，来建造一只飞行工具，显然，这个和强不能敌的加雷恩战斗相比，是一个省力不少的差事。在满足了种种条件之后，科学家麦特造出了飞行工具，而赤龙、青龙和黑龙的试练也在神秘旅者雷库的帮助下顺利成功。在最后与黑龙的较量中，埃雷斯遇到了被加雷恩控制的露娜，不过之后两人这短暂的再会就被加雷恩的出现而打破了，加雷恩将露娜抓走，然后逃之夭夭。此时埃雷斯的世界观也发生了一些改变，当世界面临危险时，大家都需要英雄来拯救，而当英雄遇到危险时又去向谁求助呢？渴望得到更强的力量，这样才能打败加雷恩，而加雷恩不也是因为想成为更强，才袭击了同伴最后一步步走上与众人为敌的路吗？世事的险恶远远超出了幼小的埃雷斯的预想。在进行龙战士挑战之旅的途中，不断有伙伴加入，善良的村民更是热心的为埃雷斯一行提供无偿的帮助，在三龙之试练时，埃雷斯也先后成功的得到了赤龙之盾、青龙之兜和黑龙之铠，而一路上支持自己的除了身边的伙伴，还有对露娜的执着之情，不管世界如何变化，“在我的脑海里，未来的每一天都有你的位置……”，每当感到再也支撑不下去的时候，埃雷斯就会想起曾经对露娜许下的承诺。

流程 与村里屋中的发明家交谈，从水池边的楼梯进入地下室与农业家对话，从右侧的门中进入农田抓虫子，到发明家处进行对话（选第2项）；前往赤龙洞窟，深处发生BOSS战，胜利后与赤龙交谈得到赤龙之盾，乘气球离开、降落后与雷库交谈，前往米罗德森林；从修好的桥处穿越东大陆前往里顿村（**リトンの**村），与最北面的长老对话，进入旁边的洞穴，在最深处将两块巨石推到左面的洞中，回村与长老对话，从村子北面的出口出村，去青龙泉与所有人对话（选第2项），进入青龙神殿；从水洞中到最深处与青龙对话，从青龙右侧的新路得到道具青龙之兜，原路返回并前往塔姆尔山道（**タムルーの**山道），在山道右侧的平地进行战斗，从南面的出口前往塔姆尔村，与雷库交谈（选第1项），前往麦特之塔（**マイトの**塔）；根据中间布告栏上的关键词，依次进入不同的门，之后打开开关进入升降梯到达最上层，然后从滑梯处滑到1楼返回塔姆尔村；在酒吧与所有伙伴谈话，前往马圈（选第1项）进入小BOSS战，胜利后得到首饰，大地图前往迷惑之森（迷**いの**森）；在左侧的柴堆发生剧情，然后去下面一棵颜色不一样的树处，之前地图的右上通道前往右下，返回柴堆（选第1项），大地图前往帕奥村（**パオの**村）；分别进入门口有黄毛青年的帐篷内，与长老对话后去右边的黑龙老巢（黑龙**のとり**）；在二层特姆基恩加入，三层得到龙铠，最顶层进入BOSS战（黑龙），返回之前的帐篷，通过大地图前往麦特研究室（**マイトの**研究室）。

第七章 追袭加雷恩

剧情 因为“魔法皇帝”加雷恩将露娜抓走，所以，能不能打败他先放在其次，至少要有能在天空中飞行的工具才能继续追击敌人，幸亏有来自农村的科学家麦特的帮忙，一艘遨游于天空的大型飞空艇就此横空出世，就连麦特本人也被自己的作品所震撼而赞不绝口。这样，装备上龙战士必备的三件套（赤龙之盾、青龙之兜和黑龙之铠），埃雷斯觉得信心增加了不少，虽然没有战胜加雷恩的把握，但是除了追到魔法皇帝的堡垒之外，已经没有其他道路可走了。眼看飞行艇就要载着第二代英雄们前往未知的命运之旅。然而，又一件出人预料的事情发生了，和大家一起经历了众多磨难的魔法师那修，忽然于此时召唤出攻击魔法，将正准备起飞的飞行艇击破，正在大家五迷三道之际，那修也消失的无影无踪。根据现场的证据勘察，外表喜欢招摇和炫耀的那修，其实内心非常的软弱，所以对自己的能力也非常的不自信，常常怀有自卑之情，于是被加雷恩以“将传授给你更为强大的魔法制御能力”为诱惑，而转而投靠“魔法皇帝”加雷恩一方。这次不仅失去了强有力的伙伴，更是连唯一能够到达魔道都市阿尔特娜的交通工具也丧失了，众人垂头丧气、心灰意冷，此时，神奇的流浪剑士雷库再次现身，带大家到了利西亚镇的黑市，这里的货物琳琅满目，不过谁管你是勇者啊、英雄啊、拯救世界还是毁灭世界啊，这里只有一个正义的化身，那就是钱！为了自己心爱的飞空艇能够再次飞到天空中，农民科学家麦特简直有心卖掉自己老家那一亩三分地和半间破瓦房。不



←在迷宫探险时会遇到不少可以入手金钱的宝箱。

过伙伴中既然有什么总督之女啊、山贼大王啊这些人物在，票子还是不成问题的，付了三万大洋，引擎到手，于是在老式引擎的轰鸣声中，勇者一行人来到了魔法皇帝老巢的脚下。经历了露娜被抓和那修的背叛之后，在加雷恩城堡下的魔族之村加德因，众人又遇到了意外的变故，前来阻挠大家的居然是魔法都市贝恩的阿尔特娜神殿神官长费伊希亚，原来她是被女神阿尔特娜流放的魔族三姐妹之一，为了复仇才涉险打入我方。经过苦战，终于进入了皇帝堡垒的深处，然而，加雷恩已经将神奇的魔法兵器成功发动，眼看世界就要掌


←战斗中可以将支援角色的位置放在更安全的后方。

控在加雷恩手中，贝恩魔法公会的下任当主米亚告诉大家，只有魔法都市贝恩可以阻止魔法兵器。在成功启动了贝恩的机关之后，魔法兵器被阻击，但加雷恩却控制露娜启动了禁断之魔道都市“阿尔特娜”，面对获取了强大力量的加雷恩，埃雷斯等人毫无悬念的败北，危急时刻被白龙之翼传送到了自由都市梅里比亚。

流程 与麦特及伙伴们依次对话，在屋顶的飞船处与那修对话，大地图前往利西亚镇，隐藏的黑市楼梯下方购买气球引擎，返回研究室与麦特交谈，和所有谈话后再去屋顶与麦特对话；通过塔隆矿山（**タロン**矿山）中间时发生剧情选择第1项，回中间处与魔族对话并战斗，过了女神像之后进入BOSS战，胜利后前往魔族之村加德因（魔族**の**村**ガディン**）；在女神像处发生剧情选择第1项，前往鲁伊德（**ルイド**）；在大殿内进入BOSS战，胜利后选第1项，在最里面发生剧情，回飞船前往魔法都市贝恩的传送之门找到那修，与魔法公会地下室的米亚对话，在控制室发生剧情后使用白龙之翼前往阿尔特娜神殿（**アルテナの**神殿），进入机械城；攻入城中，大门前进入BOSS战，胜利后进门强制败北。

第八章 龙战士诞生

剧情 为什么已经得到了全部的龙战士装备，但还是没能将能力发挥到极限呢？埃雷斯百思不得其解，像风一样的流浪剑士雷库这次终于露出了底牌，原来英年早逝的四英雄之一龙战士达因并没有死去，而是察觉到隐藏的危险，化装成流浪剑士云游四方，雷库正是当年拯救世界的英雄达因。达因告诉埃雷斯，秘密就隐藏在最后的英雄之剑“阿尔特娜”上，在用尽全力拔出了剑后，埃雷斯的力量也进一步提升，得到了强援之后，奇怪的小白猫纳鲁也成长为一条壮硕的白龙，不仅如此，曾经的伙伴那修也终于悔悟归队。而后再次挑战魔法皇帝加雷恩，经过几次恶斗，加雷恩终于倒在了埃雷斯的剑下，埃雷斯也终于梦想成真，成为拯救世界的龙战士。

自由都市梅里比亚最大杂货店的店主是一个小胖子，听说来自小村庄布尔古；梅尔之女杰西卡与山贼基利缠绵在一起，成为自由都市新的秩序维持者；雷米莉亚之女米亚则将自己的终身托付给有“与神一样”之称的魔法师那修；而世界上每一个角落都流传着龙战士——英雄埃雷斯的传说，据说英雄所到之处，总是能听到美妙的歌声……（完）

流程 在自由都市梅里比亚的酒吧与那修、基利对话，进入总督府找米亚和杰西卡，再回酒吧与二人对话（选第1项），与雷库对话选第1项，拔出墓碑上的阿尔特娜之剑（**アルテナの**剑）进入剧情；在魔道都市阿尔特娜（魔道都市**アルテナ**）5层发生BOSS战，胜利之后进入女神之塔；按照白、红、青、黑的顺序进入传送魔法阵，在女神之塔门前与赛诺比亚交谈选第1项，进入BOSS战，胜利后进入门中第二次BOSS战，走到露娜身前；在自由都市梅里比亚拉姆斯开的杂货店与拉姆斯交谈，到总督府找杰西卡和基利，到女神像处，到女神像下方的占卜店与那修、米亚交谈，前往酒吧，在港口与雷库对话。

SUMMON NIGHT X サモンナイト ～Tears Crown～ ティアーズクラウン

NINTENDO DS NDS	本刊译名：召唤之夜X泪之皇冠		2009年11月5日
	角色扮演	NBGI	6279日元	日版
	卡带	1人	2048Mbit	全年龄

本作是召唤之夜系列在DS上推出的一款传统RPG游戏，游戏透过在鲁恩海姆大陆上共存的迪尔提亚那帝国与塞列斯提亚王国之间的战争，讲述了人、兽人与神之间错综复杂的关系，故事感人至深。全程分为17个章节，节奏缓急有序，19位主要登场角色均有声优配音。战斗系统采用单体指令回合制，可以得到召唤兽并通过宝石与之订立契约，携带召唤兽进入战斗可使其成长。 □文/蔬菜汁

对指令菜单的详细介绍

在地图中按X键可以调出指令菜单，共有6个选项，分别是道具、召唤术、装备、召唤兽、队列变更、系统。可以在道具选项中使用L、R键查看和使用道具；在召唤术选项中可以直接使用装备在角色身上的召唤术；在装备选项中可以为角色更换武器和防具、以及召唤兽；在召唤兽选项中可以查看召唤兽的作用，并对其进行加强。



战斗系统中遇到的一些问题

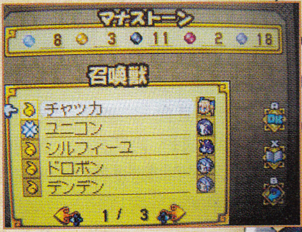


↑战斗指令采用图标与文字结合的方式，非常简单而且清楚明了。

战斗采用单体指令回合制，玩家对某一角色下达指令后该角色即刻行动，每一角色行动一次为一回合，战斗中可以随时更换战斗人员，使用道具、和召唤术；在战斗中，有一定几率可以发动会心一击以及躲避敌人的攻击；死亡后可以通过道具或召唤术复活；战斗结束后可以获得经验值和金钱，即使没有参加战斗，队列中的其他人员也可以获得均等的经验值；也有附加奖励条件的战斗会随机出现。另外，攻击战场机关（L键选择）可以产生对我方有利的附加效果。

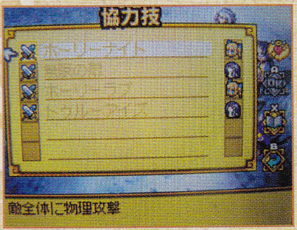
关于本作中出现的召唤兽

共40种，属性分为冰、火、雷、风、土。通过钓鱼、宝箱、赠与均可得到召唤兽，但是需要镶嵌与之对应的宝石才能使其觉醒；觉醒后的召唤兽需要装备在角色身上，才能通过战斗使之成长；要加强某一召唤术时，通过召唤兽菜单，在该召唤术位置镶嵌红色宝石即可，可以占用该召唤兽其它召唤术的位置；若想取消加强的召唤术，可使用无属性的玛娜宝石来实现，但是之前镶嵌的红色玛娜宝石与取消用的无属性石头均会消失。



↑可以从菜单中选择召唤兽一栏，对喜欢的召唤兽进行强化。

游戏后期出现的议会任务



↑可以通过连协技查看友好度。

第10章新王国建立，迪兰成立王国议会，这以后可以随着主角与其他人物的友好度上升，而由他人提出各种议案；完成议案的条件后就可以得到相应的奖励，奖励包括道具、武器装备、召唤兽，除了可以得到奖励外，还可以提高主角与提案之人的友好度，当友好度再次上升还会继续另一个提案。需要钓鱼达成时，可以去道具店购买鱼饵，然后去地图上的钓鱼点垂钓，不同的渔点可以调到不同的鱼。

关于在战斗中出现的连协技

在战斗中可以使用的强力必杀技，消耗能量槽，给敌人打击、受到打击都可以积攒，但是需要主角与另一人协力才能发动。连协技分为初级和高级，初级连协技消耗一格能量槽，高级连协技消耗三格能量槽。初级连协技需要友好度1以上，高级需要友好度3以上，与协力角色进行夜会话可以增加友好度，每章结束后可以进行夜会话，每次夜会话可以增加友好度1。下面将所有人物的连协技介绍给大家，仅供参考。需要注意的是，每次夜会话可以选择的人物都只有一个，所以在选择提高友情的伙伴时要特别注意，不要浪费机会。

人名	连协技等级	效果
法拉	初级	给敌全体打击
法拉	高级	给敌全体打击+附加我方全体大回复
姆姆	初级	给地上敌全体打击
姆姆	高级	给敌全体打击+提高我方攻击力（限时）
加利特	初级	给敌空中单体打击
加利特	高级	给敌全体打击+我方变成飞行状态（限时）
梵古	初级	给敌全体打击
梵古	高级	给敌全体打击+提高我方速度（限时）
索迪娜	初级	给敌单体打击
索迪娜	高级	给敌全体濒死攻击+失败则受反噬
艾尔娜迪塔	初级	我方全体大回复+全体攻击力提高（限时）
艾尔娜迪塔	高级	给敌全体打击+鬼魅效果（限时）
鲁加	初级	给敌空中全体打击
鲁加	高级	给敌全体打击+麻痹效果（限时）
萨伊茨	初级	给敌地上单体打击
萨伊茨	高级	给敌全体打击+恢复我方异常状态
阿库林	初级	给敌空中单体打击
阿库林	高级	给敌全体打击+我方全体复活、HP全回复

1162年帝国与王国爆发召唤战争
人类与兽人、幻兽与精灵都被卷入
最后连两位女神都被召唤参战

所有的一切都在瞬间被毁灭
短暂的和平、阴谋在秘密进行着
战争再次被挑起、王国危在旦夕




迪兰（ディラン）：迪尔提亚那帝国（**デルティアナ**）王子，17岁，10年前作为停战协定的筹码被送到塞列斯提亚王国（**セレスティア**）当人质，相信正义要靠自己的力量才能贯彻，在王国生活了10年，对帝国镇压兽人的做法产生了疑问。（CV：福山润）

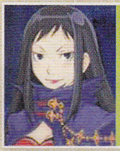

法拉（ファラ）：塞列斯提亚王国公主，16岁，因为生活在思想自由的王国之中，所以对兽人并没有偏见，心地善良，也因此和作为人质来到王国的迪兰成为了好朋友，能够听懂姆姆说的话。喜欢和迪兰聊天。（CV：茅原实里）


古罗肯（グロッケン）：迪尔提亚那帝国第二代皇帝，迪兰的父亲，68岁，其出神入化的剑术曾经被誉为“天剑”，在这个多种族共存的世界中崇尚人类至上的纳粹主义，并再次展开对塞列斯提亚王国的侵略战争。（CV：大冢明夫）


古拉那多（グラナード）：在召唤战争结束后短短的10年间，迅速夺得了古罗肯皇帝的宠信，成为一人之下万人之上的帝国宰相，一袭黑衣，面目狰狞，看面相就知道不是好人。是一切阴谋的幕后主使者。（CV：广濑正志）


艾尔娜迪塔（エルナディータ）：迪尔提亚那帝国名门库雷巴丁克家族的千金，18岁，与迪兰有婚约在身（据她自己说），擅长投掷茶碗、花盆和飞刀，为了迪兰而只身来到王国，梦想是有朝一日成为皇后。（CV：钉宫理惠）


拉蒂乌斯（ラディウス）：刚一出生，就被迪尔提亚那帝国的预言家认为是灾祸之人，而被人带到边境的荒塔中，强迫过着近乎于监禁一样的生活，总是被迫带着面具，从不知爱为何物，伴随着身体的成长而滋生的，还有对古罗肯皇帝的憎恶之情。


阿梅利亚（アメリア）：24岁，因在10多年前的那场迪尔提亚那帝国与王国的召唤战争中功绩卓越，而被任命为帝国首位女将军的神奇剑士。冷酷、阴险，在战场上只要是敌人，不管是不是伙伴都会兵刃相向。（CV：平野绫）


萨伊茨（ザイツ）：26岁，迪尔提亚那帝国将军，曾经作为士兵参加过帝国进行的那场召唤战争，是一位典型的平民将军。因为自己也是从士兵一路成长起来的，所以对自己的士兵态度非常亲切，也因此深得士兵们的爱戴，生性善良。（CV：立木文彦）


诺比斯（ノービス）：塞列斯提亚王国的第3代国王，现年55岁，是英雄王吉纳斯的弟弟，在哥哥去世后继任国王之位。虽然是一国之君，但是待人和善，对待作为人质来到王国的迪兰就像是自己的亲生孩子一样。（CV：石冢运升）


诺因（ノイン）：23岁，塞列斯提亚国王诺比斯之子，是诺比斯非常器重的长子，在国王的眼中，诺因是王国以后唯一的希望。同时也是公主法拉的亲哥哥，10年前被作为人质送到了帝国，性格温柔，心地善良。（CV：岸尾大辅）

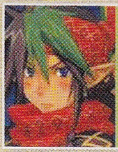

索迪娜（ソティナ）：21岁，法莱特神宫的神官，就像是迪兰和法拉的姐姐一样的存在，与二人一起学习召唤术，对于魔法有天生的领悟力。虽然头脑聪明却有些天然呆，尤其厌恶巨大的建筑物，因为总是在里面迷路。（CV：龙田树里）


姆姆（ムームー）：在年幼的法拉受到怪兽攻击时突然出现的召唤兽，以后一直和法拉在一起生活，似乎是可以听懂人类的语言，但是却不能开口说话。不过经历了一段时间的冒险之后，得知姆姆居然是召唤兽王国的王子。（CV：金田朋子）


加利特（ガーリット）：19岁，兽人，忠诚的塞列斯提亚王国近卫兵，年少时与公主法拉一同长大，憎恶对兽人抱有歧视的帝国，所以对迪兰充满了敌意，在受到帝国袭击时，受诺比斯王之命，保护法拉公主逃出王都。（CV保志总一郎）


阿库林（あくりーん）：在冒险途中突然出现的神秘女孩，持有将被破坏的玛娜之门修复的能力，外表和言语都非常像小孩，时常会说出一些别人不知道的事情，称呼法拉为大姐姐，睡觉前一定要看一遍画册。（CV斋藤千和）


梵古（ファング）：19岁，兽人，龙古兰德（**ローングランド**）的战士，是鲁加的最佳拍档，虽然后背只有一只翅膀，但是却喜欢比任何人飞的都高，总是喜欢用冷淡高傲的口气说话，但是做事非常认真。（CV取访部顺一）


鲁加（ルーガ）：22岁，兽人，虽然是女性，却是龙古兰德（**ローングランド**）兽人卫队的首领，一副大姐姐的样子，对兽人战士们非常照顾，深得阿库兰德住民的信赖。虽然是兽人一族，但却没有翅膀、不能飞翔。（CV皆川纯子）


弗蕾伊（フーレイ）：年龄不明，帝国宰相古拉那多召唤的三魔人（召唤兽）之一，全身包裹着烈焰的美女，可以自由操纵火焰进行攻击，非常残忍，为了达到目的不惜牺牲自己的伙伴。在冒险的后期会经常出现并对主角一行出手。


维德（ウィード）：年龄不明，古拉那多召唤的三魔人（召唤兽）之一，身体由机械组成，拥有压倒性的破坏力和防御力，而且攻击速度极快，不过头脑不是很灵光。所以也被同为魔人的另外二人所利用，成为他们的工具。


泰德尔&阿修莉（タイデル&アシュリー）：年龄不明，古拉那多召唤的三魔人（召唤兽）之一，身材高大的假面剑士，肩上坐着年幼的阿修莉，也是三魔人中行为最古怪的家伙。其实阿修莉才是魔人的真身，假面剑士只是她的工具。


海因莱茵（ハインライン）：传说来自鲁恩海姆大陆以外的世界，是居住在神秘洞窟之中的传说中的巨龙，而创世的三位女神也与神龙有着密切的关系。根据大陆上吟游诗人的叙述，相传女神是由神龙所创造的。（CV丸山咏二）


古拉比斯神（グラヴィス）：执掌死亡的黑女神，降生于卡尔法希尔大陆与鲁恩海姆大陆冲撞之际，想要杀死所有的兽人，所以被从鲁恩海姆大陆放逐，因而憎恨白女神法莱特以及她所保护的人类。在第一次召唤战争中与白女神打成平手。


法莱特神（ファーライト）：来自神秘大陆卡尔法希尔，守护着在鲁恩海姆大陆上生活的人类和兽人们，被称为白女神，在召唤战争期间被英雄王召唤出与古拉比斯神打平。在第二次召唤战争中现身而拯救了王国。


阿库林神（アクリーン）：掌控自由的金色女神，不喜争斗，被夹在法莱特与古拉比斯这两位姐姐之间，感到非常的痛苦。虽然态度暧昧，但是在姐姐们的争斗中经常站在白女神法莱特一方，之后更是变成了人形守护大家。

本作的剧情创作借鉴了法国著名小说《三个火枪手》的内容，王子被戴上假面流放到边境，成年之后被大臣救回国，最终依靠三位才智之士而登上了王位，不过不同的是《召唤之夜X》中的这位假面王子身处黑暗、居心叵测，而支持他的居然是被召唤的三魔人以及它们的幕后黑手，所以虽然小说中是皆大欢喜的大结局，而游戏中却恰恰相反，王子最终难逃被毁灭的厄运，这也是游戏副标题“泪之皇冠”的出处之一。

人类与兽人和女神共同演绎的传说

序章 归国

流程： 一直向右下方走，穿过2F的走廊和大厅，前往王都赛因多利亚（**セイントリア**）正门，出大门后听说书人讲述两国的建国史；继续向右下，与城门边的法拉交谈，告诉你存储点的作用，选择“是”然后出城，进入10年前的回忆……之后进入晚宴剧情，结束后从法拉、召唤兽姆姆、翼人中选一个进行对话。

剧情： 白英雄（**ローランド**）于100年前致力于调解人类与兽人之间的分歧，并建立了塞列斯提亚王国，但是仍然有对兽人（**ランカスタ**）抱有歧视的人存在。持有反兽人思想的人于30年前建立了迪尔提亚那帝国，并与王国相对抗，于是召唤战争爆发了。

鲁恩海姆历（**ルーンハイム**）1162年，迪尔提亚那帝国与塞列斯提亚王国之间进行了一场旷日持久的战争，在历史上被称为“召唤战争”，最后以双方最高统治者的死亡而告终结，不管是帝国方还是王国方，都被战争消耗了大量的人力物力，因此，古罗肯皇帝与诺比斯国王在边境签订了停战协定，双方的王子被作为人质送到了敌对国……

一转眼10年过去了，明天就可以回到帝国了，但是迪兰却感到很伤感，因为诺比斯王待自己犹如家人一样，这时法拉和召唤兽姆姆邀请迪兰前往二人经常玩耍的皇家花园，迪兰想起了10年前刚来这里的事情。因为对亚人种抱有歧视，于是一个人跑到了花园，紧接着与前来找他的法拉一起，遭到了怪物的袭击，幸亏召唤兽姆姆的及时出现才救了大家，但却受到了随后赶来的兽人护卫加利特的呵斥……就在二人回忆往事的时候，近卫兵加利特再次赶到，又将迪兰训了一顿，事隔10年，再次上演这一幕却让迪兰感到非常的温暖。

国王诺比斯为迪兰王子举行了隆重的送别晚宴，席后，迪兰决心回国后要改变帝国的反兽人思想横行的现状，把国家建设成一个像塞列斯提亚一样平等的国家。

第一章 逆袭

流程： 前往王座会见国王，路遇神官索迪娜，上楼与国王见面；醒来后从兵营一直向右出去，前往王城，与一队士兵交战后，战胜侍卫加利特，走到王座时进入剧情然后与被洗脑的诺因交战；调查王座，地道里一直向右下走，逃到王家别墅。



剧情： 在边境之桥上，迪兰与诺因回到了各自的阵营。然而刚刚回到帝都，古罗肯皇帝就告之战争再次开始，面对强势的父亲，迪兰被腹黑宰相打昏，帝国将军萨伊茨被任命为战役总指挥进攻王都。在前线的兵营醒来后，得知将会有刺客刺杀国王诺比斯，于是迪兰赶忙前往王都通知大家，但是王都已经在帝国军闪击之下摇摇欲坠。在王都的城门遇到了王国近卫兵加利特，一番解释后二人向王宫赶去，没想到刺客竟然是刚刚回国却已经被洗脑的诺因王子，大家将诺因击败后，诺比斯却因伤重身亡，老国王弥留之际希望迪兰能够救出自己的儿子，并将女儿法拉相托。为逃离被攻陷的王都，众人通过王座的秘密地道逃到了森林中的王家别墅。

第二章 自由都市

流程： 出森林往下走，前往自由都市；到城中央的黄金宫前发生剧情，被关到监狱；逃出监狱后，在黄金宫门口与梵古进行战斗后加入我方，然后进入皇宫；到3F时梵古离队，回归原来的阵型，进入大门进行BOSS战（奖励条件：我方无人死亡）。



剧情： 经过短暂的商谈之后，大家决定前往自由都市阿库兰多避难，因为市长是国王诺比斯的好友。顺利来到了阿库兰多之后，加利特和法拉进入了市中心的黄金宫，迪兰和姆姆却被兽人卫队龙古兰德的副首领梵古关进了监狱。在监狱里，从一个帝国的奸细那里得知，有人将要袭击市长，情急之下，迪兰与姆姆用烟花将监狱炸出一个大洞逃了出去，在赶往黄金宫的途中，二人说服了一度产生误会的梵古，终于抓住了伪装成士兵的帝国军刺客。市长知道了迪兰王子和法拉公主的来意后，表示阿库兰多将与王国站在同一战线。

第三章 法莱特神殿

流程： 出门，来到上方门内的会议室；出城后先往左上走，进入平原的地图，然后走到左下方，通过山道来到神殿；与每一位神官交谈，进入秘密通道，迷宫处需要按照女神雕像的眼睛所示方向行走，来到白色宝珠处，与萨伊茨将军战斗并强制败北；在阿库兰多醒来后，去右侧的大厅。

剧情： 虽然有了阿库兰多市民以及兽人卫队龙古兰德的支持，但是与帝国抗争仍然是不可能的。这时突然得到消息，萨伊茨将军正率领着30人的卫队前往法莱特神殿。原来，在法莱特神殿中收藏着白色的神奇宝珠，虽然不知道帝国军要做什么，不过大家还是决定先赶往神殿。抄小路总算是先于帝国军到达了神殿，在遣散了众神官后，索迪娜却无论如何不愿离去，表示守护神殿中的宝物是她的职责。但是，萨伊茨将军的卫队还是赶到了，迪兰等人不是对手，眼看宝珠就要被抢走，法拉的召唤兽姆姆勇敢的冲上去将宝珠抢了过来，宝珠发出了耀眼的光芒后，迪兰一行人神奇的回到了阿库兰多。

第四章 遇袭

流程： 鲁加教会自己钓鱼的方法，在道具店处遇到法拉，进入艾尔娜迪塔的剧情，来到广场前与帝国的召唤博士交手（奖励条件：战斗中不适用召唤术），第二场战斗是进入广场与拉蒂乌斯将军战斗（奖励条件：用迪兰给拉蒂乌斯最后一击）。

剧情： 根据兽人卫队龙古兰德的首领鲁加的情报，萨伊茨将军已经回到了王都。迪兰与法拉走在阿库兰多的路上时，遇到了前来“认夫”的帝国贵族千金艾尔娜迪塔，而迪兰王子对父亲的指婚并不赞同，也不想随艾尔娜迪塔回到帝都，于是艾尔娜迪塔生气的到处闲逛，在广场的偏僻一角，她发现了正在布置召唤兽暴走系统的帝国召唤博士和帝国将军拉蒂乌斯，却误以为他们是帮她劝迪兰回国的。随后赶来的迪兰等人与两个帝国的强劲对手展开交锋，苦战之后获胜并破坏了召唤兽暴走系统，挽救了自由城阿库兰多。

第五章 潜入

流程： 除索迪娜、艾尔娜迪塔、姆姆外的其他人离队，出城后进入平原，一路向北进入王都；与所有帝国兵交谈，之后发生剧情被关进监狱；在得到救援后，往城门处走，在城门与帝国召唤博士展开BOSS战；回到自由都市阿库兰多自动商讨作战计划。

剧情： 迪兰召集众人商量今后的打算，提出反攻王都的计划，此言一出众人吃惊不小，不过大家都表示支持迪兰，于是他决定先组成侦察小队去王都一探虚实，当然小队中不能有惹眼的兽人，所以最后决定小队的成员是迪兰、索迪娜、艾尔娜迪塔和姆姆。在王都城门处顺利解决了4个站岗的士兵，化妆成帝国军后潜入了被占领的王都。就在侦查行动大功告成之际，艾尔娜迪塔听到了关于自己与迪兰王子婚约的言论使大声反驳，于是行迹宣告败露，危急时刻，迪兰让姆姆逃了出去。在监狱，萨伊茨将军前来探望王子，并为占领王都时的死伤而深表遗憾。将军走后，姆姆带来了法拉等人将迪兰救出。安全抵达自由都市阿库兰多之后，迪兰决定先营救被关押在边境要塞哈迪因的王国军战俘，增强己方的实力。

第六章 王都解放

流程： 鲁加加入队列，哈迪因要塞在王城西南的河边，先在门口战斗，然后上楼后与召唤博士战斗（奖励条件：战斗中不用道具），发生剧情，从王家别墅的井中潜回王都，在阳台找到萨伊茨将军并与之战斗（奖励条件：我方不能有人进入濒死状态），胜利后萨伊茨加入队列。

剧情： 迪兰王子率领龙古兰德兽人卫队急袭边境要塞哈迪因，经过激烈的战斗后，留守在这里的帝国召唤师被击败，王国军俘虏被全部解放。我方的实力进一步加强后，经过仔细研究，迪兰制定了一个声东击西的作战计划，先由兽人卫队和王国军在王都正面做出佯攻态势，然后迪兰等人由秘道潜入王都，将帝国方王国侵袭军的最高指挥官萨伊茨将军制服，最后解散帝国军。一切进行的非常顺利，但是在围攻萨伊茨将军的战斗中，将军似乎并未使出全力，就在大家制服了萨伊茨之后，迪兰劝说将军加入己方，其实萨伊茨将军对实际操纵战争的黑衣宰相早有不满，于是一口答应。留守王都的帝国军大部分作鸟兽散，不过也有一部分留下来加入了王国军，王都宣告解放。

第七章 研究所

流程： 从边境之桥来到帝国领地，然后往西一直走，穿过草原进入雪原，向北走进入村庄；接到任务后出村，在右边消灭毒蛇，回村后交给树下的NPC，得到钥匙；出村向北走进入研究所，展开与三个召唤师的第一场BOSS战（奖励条件：20回合之内获得胜利），注意BOSS战先打增强法术的战场道具；一路来到4F打开左侧屋中的机关后，可以从中央楼梯上去；进入与诺因王子的第2BOSS战（奖励条件：使用法拉给诺因最后一击）。胜利后回到村子。

剧情： 塞列斯提亚王国全境被收复之后，大家都觉得应该有人来成为王国的领袖，迪兰没有悬念的成为第4代塞列斯提亚国王，不过他表示，一旦找回诺因王子，自己就会让出王位。就在大家感到暂时安全的时候，萨伊茨将军说出了一个惊人的秘密，帝国的黑衣宰相古拉那多一直在使用上次召唤战争中遗留下来的召唤兽研究所，进行禁断之召唤兽的研究。于是，大家决定前往雪原的召唤兽研究所阻止黑衣宰相的阴谋。在从研究所逃脱的研究员的帮助下，迪兰等人顺利进入了研究所，而禁断的终极召唤兽“三魔人”已经研制成功，为了永久获得三魔人的力量，黑衣宰相授意被控制的诺因将三位帝

国召唤师杀死。大家击败了被洗脑的诺因，但他却被拉蒂乌斯将军带走，拉蒂乌斯临走时甩下一句，说在玛娜之门（**マナー**）等着迪兰。

第八章 神龙

流程：出村后，在地图中间的东南方进入门，一直往北进入洞窟，走到深处找到神龙，展开战斗（奖励条件：我方没有人员死亡）。

剧情：没有人知道玛娜之门的所在，只有神官索迪娜知道那只是在传说中出现过，大家从流浪的吟游诗人的口中得知，在鲁恩海姆大陆上，只有神龙海因莱茵知道玛娜之门的所在。经过无所不知的吟游诗人的指点，迪兰等人顺利找到了神龙海因莱茵，神龙坚持要一试众人的身手才肯帮忙，虽然这家伙已经老迈但还是让众人吃了不少苦头。战胜神龙后，它终于决定引导命运之子们前往玛娜之门。

第九章 玛娜之门

流程：机械魔人维德出现，与之战斗（奖励条件：我方没有人员死亡）；降落后向北进入村庄，准备出村时发生剧情，之后前往旁边的广场再次与维德战斗（奖励条件：我方不能有人在胜利时最后进入濒死）；胜利后出村向南，进入玛娜之门后开始与维德的第3次交手（奖励条件：我方死亡后不能复活）。

剧情：玛娜之门是女神法莱特制造出来的，收集力量以创造生命的能量之门。在神龙的帮助下，迪兰等人来到了被遗忘的村庄，神龙由于在路上受到了机械魔人维德的袭击而大伤元气。魔人维德三番四次的前来挑战，令大家不堪其扰。就在好不容易赶到了玛娜之门后，大家这才发现，帝国的黑衣宰相古拉那多正率领另外两位魔人破坏玛娜之门，之前维德的不断袭扰只是在拖延大家的时间而已。最后，宰相不惜让机械魔人维德与玛娜之门同归于尽，之后得意的离去。在大家震惊之际，之前从法莱特神殿中夺取的白色宝珠忽然大亮，神奇的小女孩阿库林惊现，并将破损的玛娜之门修复。

第十章 女将军

流程：由王座前往地道，打倒小BOSS（奖励条件：不能回复HP），胜利后回城交任务；前往哈迪因要塞，发生剧情；从草原往西在雪原的左侧追上女将军阿梅利亚，进入BOSS战（奖励条件：给与敌人300HP以上的打击）。

剧情：迪兰国王准备重整内政，任命了三位大臣。卫兵传来报告说，边境要塞哈迪因出现了帝国士兵，迪兰率领少数精锐出城一探究竟。原来是残忍的女将军阿梅利亚在追杀上一次在王都侵袭战中，被萨伊茨遣散的帝国士兵，阿梅利亚认为，士兵除了获得胜利只能战死，逃兵必须以死谢罪。兽人小队的副首领梵古看到阿梅利亚后非常激愤，因为在上次的召唤战争中，阿梅利亚曾经杀死了所有梵古的同族，并且斩断了其一只翅膀。迪兰率领大家与阿梅利亚展开激战，女将军最后落败逃进了埃尔德加要塞。

第十一章 王子获救

流程：与帝国兵交谈了解情报，然后与大厅中的所有人物交谈后出城；进入帝国境内的草原，向西南方走，进入古城迷宫，从西塔6F可以到达顶部，进入与炎之魔人弗蕾伊的BOSS战（奖励条件：给与敌人1000HP以上的伤害）。

剧情：在王都，通过与被解救的帝国士兵的交谈得知，诺因王子现在居住在露鲁古城，于是众人摩拳擦掌，前往古城营救王子。法拉十分担心哥哥的安危，先行一步前往救人。在露鲁城的顶层，提前赶到的法拉等人已经被火焰之魔人弗蕾伊击败，迪兰等人陷入与弗蕾伊的苦战，姆姆看到了被击倒在地的法拉后，勃然大怒、瞬间变成了另外一种形态，弗蕾伊不是对手于是败走开去。事后得知，所有的召唤兽分为幻兽族和精灵族，而姆姆正是幻兽王之子。诺因王子也终于恢复了神志。

第十二章 宝珠被夺

流程：出王都进入平原，走法莱特神殿地图上的另一条路，前往火山；下到第3层时诺因脱队，在最下层弗蕾伊出现，进入BOSS战（奖励条件：战斗时不能换人）。BOSS战注意使用战场道具。

剧情：从诺因王子处得知，古拉那多正准备利用法拉身上的白色宝珠，让曾经在召唤战争中召唤出女神的召唤之塔复活，如果想破坏宝珠只有利用拜恩火山的黑色火焰。经过旅途颠簸之后，在拜恩火山，迪兰将宝珠投入黑色火中，但却没有任何变化，原来这是洗脑时给王子注入的假消息，火焰魔人弗蕾伊现身，诺因王子最后牺牲了自己的生命夺回了宝珠，但是关键时刻，宝珠又被隐藏在暗处的假面将军拉蒂乌斯夺走，他向迪兰下战书，约定在召唤之塔见面。

第十三章 天剑

流程：前往召唤之塔，找自由都市的市长谈话，从自由都市南门的吊桥出去，在到达村落前与鲨鱼怪物战斗（奖励条件：4回合获胜）；从村庄下方进入海底迷宫，与泰德尔&阿修莉进行第1场BOSS战；胜利后与之再次进行第2场战斗（奖励条件：战斗中无人员死亡）；进入召唤之塔，注意3F的洞跳下后可经由2F到达4F，然后从5F左方的洞跳下，可经由4F到达5F尽头，在迷宫中遇到皇帝古罗肯，进行最后的BOSS战（奖励条件：迪兰给与古罗肯最后一击）。



剧情：为了夺回宝珠，迪兰与法拉等人只得前往位于海底深处的召唤之塔，在海底迷宫里，遇到了帝国三魔人中的最后一位“泰德尔&阿修莉”，身材巨大的泰德尔居然只是阿修莉的傀儡，在干掉了泰德尔后，阿修莉暴走要把众人中的其中一位制成她的新傀儡。不过没有了傀儡的阿修莉弱了很多，迪兰等人轻松将其制服。在召唤之塔，迪兰见到了自己的父亲——帝国皇帝古罗肯，但是皇帝不由分说就亮出了宝剑。与天剑古罗肯的战斗并不轻松，但是就在众人胜券在握的时候，拉蒂乌斯突然出现，并给了古罗肯最后一击，口中还念念有词的说，没有利用价值就只有毁掉。摘下面具的拉蒂乌斯竟然和迪兰容貌相似，两人居然是孪生兄弟。宰相古拉那多顺利使用白色宝珠进行了女神的召唤仪式，二人随即消失。

第十四章 边境要塞

流程：前往之前女将军逃进的埃尔德加要塞，分成两组寻找大炮，进入小型BOSS战（奖励条件：消灭10名以上的增援），合流后前往要塞的顶端，利用电梯机关一直向上即可，来到顶层与阿梅利亚进入BOSS战（奖励条件：使用梵古给阿梅利亚最终一击）。

剧情：看来，只有袭击帝都这一个方法了，迪兰决定先攻击边境要塞埃尔德加。迪兰与法拉在要塞中分成两队成功破坏了要塞中具有很强攻击力的大炮，并在要塞的深处找到了埃尔德加的指挥官阿梅利亚。大家合力将女将军制服后，兽人梵古要手刃此人以报血海深仇，这时一个帝国士兵突发冷箭，没想到关键时刻阿梅利亚护住了梵古。原来，在召唤战争期间，阿梅利亚为了完成毁灭梵古所在村庄的任务，曾经用计潜伏在那里，并和兽人们生活，虽然圆满完成了任务，但是心中仍然充满了内疚之情。

第十五章 攻入帝都

流程：与所有人交谈后出要塞，前往沙漠，在西北处的小村稍作休整，继续向北到达帝都；从帝都的边上可以到达2F的王座，与拉蒂乌斯展开BOSS战。



剧情：塞列斯提亚王国与龙古兰德兽人卫队组成的联军势如破竹，在攻取了边境要塞埃尔德加后，穿越了沙漠，一路向北高歌猛进，直逼迪尔提亚那帝国首都。攻城战比之前预料的要轻松许多，失去了皇帝与众将军的帝国军显得不堪一击，迪兰等人一直打到了王宫大殿的宝座前。迪兰的弟弟拉蒂乌斯刚一出生，便被预言师说成是灾祸之人而被带上假面，放逐到了边境的荒塔上，并在那里生活了17年。一次偶然的机会他遇到了一位黑衣的召唤师，于是命运从此改变。这次杀死自己的父亲并协助古拉那多，都是为了证明自己。在二人的决斗中，迪兰最终打倒了一生悲惨的拉蒂乌斯。

第十六章 古拉比斯神

流程：发生剧情后前往沙漠南方的魔界之穴，出帝都向西南走经村庄到达禁断之地，继续向下一直走，即可到达魔界之穴；在2F与魔人阿修莉进行小型的BOSS战（奖励条件：成功偷取对方的道具）。胜利后在最底层与黑衣宰相古拉那多展开BOSS战（奖励条件：40回合之内获得胜利）。之后经过一串剧情，回到王城，以后可以通过另一条秘道前往暗黑大地。

剧情：大家遍寻古拉那多而不见，幕后黑手不正法怎能平息民愤？拉蒂乌斯用最后一口气告诉哥哥迪兰，古拉那多现在在沙漠南方的魔界之穴。经过短暂的休整后，大家通过禁断大地来到了魔界之穴，一路上到处都是帝国士兵的尸体。在魔界之穴的封印之间找到了古拉那多，不由分说合力将其杀死，但是没想到古拉那多早已使用召唤术，用自己的生命为代价换取死亡女神古拉比斯的复活，受到古拉比斯神的影响，一直是小女孩形态的阿库林神也现出原形，原来阿库林神是古拉比斯神的妹妹，姐姐掌管大地上生灵的死亡，而她却掌控着自由。最后，阿库林神保护大家回到了王都。

最终章 女神落败

流程：通过王都秘道的传送点来到黑暗之地的神殿，1F利用传送在中间与三魔人之一的机械魔人维德战斗；2F正中间与三魔人之一的火焰魔女弗蕾伊战斗；3F要先将四周的水晶塔破坏，然后从中央的塔进入，与三魔人之一的阿修莉战斗；通过左下房间里的水晶开启机关，进入黑女神之道与复活的古拉那多战斗；最里面与死亡女神古拉比斯决战，胜利后女神变身，再次与之战斗。

剧情：被召唤出来的死亡女神古拉比斯曾经在上一次的召唤战争后期现身，与守护大地的白女神法莱特和自由女神阿库林不同，古拉比斯一心想消灭掉兽人。三魔人和宰相古拉那多被古拉比斯复活，众人闯到神殿中，勇敢的与他们进行了惨烈无比的战斗。这场战斗在鲁恩海姆大陆历史上也被成为人与神的较量，其实，三位创世女神是从神秘大陆卡尔法希尔坠落到鲁恩海姆大陆时才诞生的，而依靠人类与兽人的智慧和力量最终战胜女神的传说，也在鲁恩海姆大陆上被吟游诗人们广为传诵。（完）

ASSASSIN'S CREED

与家用机版《刺客信条2》同期发售的PSP平台游戏《刺客信条 血统》借助1代的引擎系统，在掌机上实现了开放世界和全新的操作感。本文以《刺客信条 血统》主线流程为主，希望能够通过本文帮助大家早日通关。□文/刁BOBO（goingamer）

PS Portable PSP	本刊译名：刺客信条 血统		2009年11月20日	
	动作冒险	UBI SOFT	39.99美元	美版
	UMD / 下载	1人	773MB	17岁以上推荐

SYSTEM 游戏系统彻底讲解

本作的整体流程采用了任务递进方式，任务的基本类型包括：跟踪、暗杀、教训获得情报、前往目标点等等。每个任务开启前都用详细地说明，说明中会写明不同分类的任务的完成细节，比如不能被发现暗杀目标人、或者是使用拳头教训目标人等等。

游戏的场景贯穿了几座城市，与家用机版本不同的是，途中只需穿越城门就可以到达另一个城市场景。每座城市内都设有Safehouse情报收集点、分支任务点、TopSpot点、城镇的出口点。刚到一座城市所有的信息点都不明，可前往TopSpot点对城市进行分析，TopSpot往往是这个城市最高的观察点，站在观察点上按三角键就能够对整个城市的情报完全了解。

SafeHouse主要是主角接受任务、了解情报的场所，这个场所只能通过房顶进入。进入后，与屋主对话是本作主要的推动游戏进展和发展剧情的方式。

每座城市都设定有N个分支任务，具体表示是红色方块，分支任务类型有送信、暗杀、教训等，完成分支任务可以获得奖励。

以上全部的城市的提示点可通过"Select"打开大地图观看。

游戏设定有Skill技能提升概念，在每个大场景结束后，都会进入一个"Continue Session"界面，右侧的"Upgrade"可以进行相应的技能培养。需要的技能点主要获得方式：银币、金币、铜币，其中银币、金币分布在城市内的各个角落，需要玩家自行收集，铜币可以通过完成任务、暗杀等手段获得。可培养的技能说明如下：

技能名称	技能作用
Throwing Knife Maxium	提升主角持有的飞刀最大数量
Automatic Block	自动防御
Critical Hits	提升攻击时候的爆击率
Upgrade Weapon Attack Damage	提升主角武器的伤害度
Hide Speed	主角隐藏后变成安全状态的时间缩短
Synchronization Rate	提高Synchronization程度
Synchronization Strength	增加体力槽

SYSTEM 操作界面全面掌握

左上角：主角的体力槽 和 安全状态提示，蓝色表示完全安全、红色表示被发现处于被攻击状态、橙色表示警戒状态。通常分支任务或者主线触发剧情都需要处于安全状态才能进行，可通过躲藏城镇内的草垛内来恢复完全安全状态。

左下角：武器切换 通过方向键切换。

右上角：按键提示,三角键：锁定目标，方块键攻击，叉键祈祷模式行动，圆圈抓人，按住R键后，叉键配合R+方向键变为加速跑。

右下角：为城市的地图。

SYSTEM 必须了解的操作教学

摇杆控制主角移动；按住R不松 +摇杆 可以跑动；按住R不松 +叉键+摇杆 可以加速跑；按住R键清晰场景；；按住L键不松 通过三角、方框、圆圈、叉4个按键控制视角的移动，这在完成任务前观察周围的环境非常有用；按L键主角视角居中；按一下R键 ，然后按住X键不松+摇杆，祈祷移动状态经过士兵到达提示点；走近村民按三角键与其对话，可以接受分支任务。

游戏正式开始。首先需要不断跳跃前进，按住R键不松，推动摇杆跑动，靠近边缘后按X叉键即可，如此连续2次跳跃，随后走平衡木右转，再连续2次跳跃借助对木横杠到达对面提示点。随后依照前面的人同样跳跃攀爬，在最后的墙壁，爬到顶向右平移，右转发现继续向上的攀爬点。到达平台后，走到观察点尽头按三角键。一番纵览后，按叉键跳下。



右转快速跑到城门前，遭遇守卫士兵，随后是刺杀教学。首先按三角键锁定目标，按方向键上切换腕刃，从背后接近卫兵按方快健，华丽暗杀完毕。继续左转前进，跑到城门前被敌人士兵发现，那么开始战斗吧。

SYSTEM 关系生死的战斗指南

按三角键锁定，然后按方向右键切换使用长剑。要求连续攻击敌人3次，方块键是攻击键。向相反方向推动摇杆，按方块键攻击，可攻击身后的敌人。

发动连续攻击3次，具体方法，在剑切实攻击出去后再按方块键，可产生连续攻击。

按住R不松防御敌人攻击3次

按住R不松，同时在在敌人出招攻击的瞬间，按方块键发动反击。注意：要看敌人的手臂刚运动的时候就按方块键。

教学过后，轻松斩杀跑过来的士兵。走入地图提示的红色城门。

全新的杀手悲歌在掌机上演 刺客生涯职业信条尽在掌握

Assassination
刺杀Templar指挥官

接受任务后，沿着道路一直前进，途中的士兵可以从背后挨个刺杀，走到天台发生剧情，随后切入BOSS战，没什么难度，即使连续攻击对方也没有还手的力量。将其血量减少到一定程度，发生剧情后本任务结束。

随后进入了新的教学模式中，按照提示锁定、刺杀士兵后，自动祈祷模式走开，随后会被赶来的士兵发现，此时需要爬梯子到达屋顶，同时跳入屋顶的草垛中，一直等到提示符号变为正常状态即可。

画面转入正是游戏场景，穿梭跳跃与屋顶间，我们来到了Limassol Market，根据系统提示前往地图的Topspot处，这里需要一段比较长时间的攀爬，爬到最高点，站到横梁上，按三角键总揽全城，任务完成，随后按X键落下。

新的提示点出现，从房顶的天窗跳入。在门旁有匕首提示处，按三角键可取得武器飞刀，使用方法方向键左切换。

进入左侧的门，剧情后开始刺杀任务

Assassination
刺杀卫兵队长

从墙壁爬出天台，前往地图提示的红色叉状目标点，建议从房顶接近，使用飞刀干掉2名平台的弓箭手，然后从侧面落下，身后直接刺杀安全脱身。

刺杀成功后返回SafeHouse。

Delivery
给Osman带去Alexander的问候

获取新的任务后，地图出现红色的大门提示点，穿越该大门来到Limassol Cathedral。任务是找到Osman。途中不能被士兵发现，依然是走房顶，来到目标人物附近后，跳上他头顶的木栏，等到士兵离开后，落下与其对话。对方为了表示感谢，答应主角进入城内。

任务完成后返回Safehoues。剧情对话后，开始刺杀FreDerick"The Red"任务。

Assault
刺杀位于Limassol Castle的骑士"The Red"

巧妙的攀爬城墙绕过城堡大门的守卫进入城堡内。背后干掉2名巡逻士兵，开始爬上墙壁，上去后沿着道路从背后依次干掉几个士兵走到最高层发生剧情。刺杀目标就在眼前。

直接跳下去正面对决目标，连续几次反击最终将他斩杀。

Escape
逃离城堡,返回提示的目标点

前进途中干掉出现的士兵，返回出口任务完成。接着返回Safehouse。谁知道途中发现SafeHouse遭到袭击，立刻赶往救助，同时开启新的任务。

ASSAULT
阻止攻击SafeHouse的士兵

对方都是普通士兵，使用反击很容易全灭。胜利后发生剧情。

INTERCEPT 追击被带走的Maris，追到红色提示点处，干掉4名士兵。剧情后，需要接着船前往北方，幸好Alexa有熟识的人在码头工作，通过他也许能够乘坐下一班前往北方的船。

DELIVERY
找到Kyrenia寻求帮助

在码头海边找到目标人，约定好了出发的时间。

Steal The Ships Manifest

沿着道路走到船上，进入船舱，在内部取得目标书。随后去见Alexander，就这样主角带着人质前往新的地域……

刚到港口，两个人就被船上的海岛盯上，Maris也借机逃跑了。剧情后，开始寻找Maris。跑步前往提示点，幸好有英雄出现，Maris才不至于被海盗抓走。在拜托他们保护Maris后，主角一人前往Kyrenia Commons。进入Kyrenia Commons，第一件事情是前往High point纵览这个新城市。本城市的SafeHouse出现。

来到Safehouse，果然天下没有免费的午餐，想要得到他的帮助首先要帮他清理垃圾。

Interrogation
目标人物Jonas

向着提示点小走几步，剧情中观察有3名士兵在Jonas周围，需要不被他们发现的前提下干掉3名士兵，飞刀背刺都可以。完成后，Jonas逃跑，追到提示点处，用拳头击打他3次，发生剧情。

Assalut
保护Maris

赶到犯罪现场，原来是海盗作祟。目标干掉10名海盗。完成后，主角前往SafeHouse.

Assalut
干掉正在破坏教堂的匪徒

赶到后首先斩杀6名土匪，随后需要在限定时间内击毙在周围屋顶的4名火箭弓手，灵活使用飞刀。完毕后返回SafeHouse

Assalut
刺杀城堡领主"The Bull"

这个城堡比较大，途中有不少守卫，幸好都有道路提示。在道路中可以攀爬墙壁到达高处，干掉塔楼房间内的3名士兵后继续前进。随后需要一直攀爬到顶部，注意墙壁上的石沿就是攀爬的垫脚石。走到顶部打开天窗跳入。接下来的BOSS战相对来说有些难度。比较好用的方法是按叉键翻滚闪躲，当然算好时机按方块也能回避。不过BOSS的攻击武器属于软性武器，比较难看来轨迹。就这样干掉了蛮牛进入脱逃阶段，干掉冲入的3名士兵，随后狂奔至提示点，剧情后成功脱逃。

游戏进入了高潮阶段，主人公接下来需要去劫法场，拯救即将被处决的同志和Maris。来到刑场，话不多说，直接无双开演……注意保护囚车中的同伴。杀光再杀光，刑场队长想逃跑，高速奔跑追杀之，建议使用飞刀，远距离锁定直接击毙。完成任务后返回SafeHouse。

Interrogation

剧情后需要去拯救被关押的其他同伴。块到达提示点的地方发生剧情，随后一直跟随着海盗，找一个周围没有卫兵的地方，用拳头教训他，逼他说出监狱的情况，随后处决。从海盗那里得知，要想救人需要监狱的钥匙。一路直接冲到钥匙所在地，干掉碍事的士兵，按三角键获得钥匙。随后赶往监狱，全灭守卫的土匪，走到提示点牢笼旁按三角键，解救全部的囚犯，可是依然不见Maris。

完事后来到提示点处，发生剧情。接下来的任务是刺杀Buffavento城堡中的"Witch"。根据系统的提示，跳跃横梁前进，随后是抓墙檐前进到底，然后翻身跳到背面的横梁上。接着依然是攀爬墙檐，一直爬到顶端，然后从最高处飞翔而下落入草墩。干掉弓箭手，沿着道路就会来到提示点。路途往往没有想象中的顺利，主角身处高处，直接跳下会摔死，需要借助侧面墙壁的攀爬点向下爬，然后平移到木平台，再落下。沿着道路前进到达提示点发生剧情，看来对方的奸细到处都是。剧情后依然是追踪提示点，途中的士兵全部刺杀，走到大门处无法打开门，出现提示，要获得钥匙，系统提示钥匙位于守卫的身上，从背后刺杀另外2名士兵，等携带钥匙的人单独行动，跟随其到隐蔽的地方，斩杀他后获得钥匙。

随后返回前面无法通过的大门处，门打开继续前进。走到尽头发生剧情，随后进入小屋，面临BOSS战，女BOSS，战斗方式比较迅捷。但是依然可以使用反击很好的给与其伤害，战斗中她会召唤2个杂兵，随后会投掷飞镖，然后飞身压扑，幸好伤害不大。胜利后，惯例开始逃脱，沿着路，随后跳跃木桩脱逃。

来到城内，返回SafeHouse本场景结束，进入下一个Session。

TAIL
任务要求找到Templar指挥官

来到提示目标点，发现目标任务，跟随他并且保证不被发现。跟随他走一段距离发生剧情，随后需要干掉离开目标人物的2名士兵，分别从背后刺杀，目标人物再次发生剧情。继续跟随，这个家伙真是无恶不作，剧情后依然是干掉游走的士兵（红色提示点），发生剧情后继续跟随，看着目标人物强抢民女，任务变为干掉这些恶霸们，地图上提示的红色点全部杀掉，连续干掉3个地图的红色点士兵后，前往会见同伴。对话后，新的任务出现。

INVESTIGATE

前往提示点按三角键与目标人物对话，随后发生剧情，剧情后前往目标点，谁知道情报人被暗杀，追击刺客，这里有时间限制，要加速向前跑，上梯子连续跳跃到房顶，然后走木杆接近刺客，本作糟烂无疑的操作感在这里体现的淋漓尽致，毫无定位感可言的摇杆配合跳跃设定的延迟，实在是让人郁闷。追击过程分为2段，第一段靠近后重新倒计时时间，第2段追击右行连续跳跃，随后爬城墙后，在爬塔楼接近刺客。剧情后刺客逃走，前往提示点收集线索后返回Market与Markos对话。

ESCORT

找到进入Saint Hilarion 城堡的路，来到提示点发生剧情，随后要清掉轿子途经的道路周围的士兵3人，2个弓箭手分别位于左右2侧的房顶上，最后1名士兵位于城门旁。本场景护送轿子成功后，进入提示城门，继续护送，这次除了要及时清除提示的道路旁房顶的弓箭手和城门口的士兵外，还会遭遇2次剧情士兵拦截轿子，要在限定时间内赶到全灭在场的士兵。第三个场景同样的情况，注意优先干掉房顶的弓手，同时注意在限定时间内干掉士兵。

三场景全清后，剧情中主角混入城堡内，随后就是刺杀城主Saint的时候了。沿着城堡的楼梯不断向上，途中可以通过一些攀爬回避士兵，进入城堡内房间发生剧情，局面变得相当有趣，BOSS竟然是双子。这个BOSS会使用3连斩，防御状态第3下必中，可以考虑使用翻滚回避。主要攻击手段依然是防御反击，需要有点耐心。胜利后剧情脱逃，返回SafeHouse。

剧情后主角返回了开始的Limassol Market，先前往新的SafeHouse。由于不知道SafeHouse所在，必须先前往Topspot去纵览全城，发现Safehouse位置后，立刻赶往，剧情后，开始刺杀Duelist Captain 任务。这比较简单，首先干掉房顶的2名弓手，飞刀击毙附近的守卫，等到目标人走近，从身后冲上直接暗杀。

刺杀Pirate Captain，目标人位于船上，进入船舱内直接斩杀。

刺杀Templar Captain，没什么难度直接暗杀。

完成后出现新的任务，INTERROGATION Port Watchman。这里要注意，接近提示点一定要从高处，否则就会被发现而人物失败。剧情后，要求不被士兵发现的前提下，跟踪目标人，可以从房顶跟随他，直到和士兵分开落单，落到地面上，用拳头逼问他获得情报。

INTERROGATION Patrol Sergeant

来到提示点处发生剧情，目标人逃跑，不要被他甩掉了，一路追踪逼到死角，剧情进入战斗，全灭地面的3个士兵和房顶的弓手后，发生剧情。

INTERROGATION Demetris

目标人物位于房间内，需要干掉门口2个守卫后进入，剧情后神秘刺客再次切断了主角的线索。随后返回SafeHouse，发现Alexa并不在，书信一封，剧情后主角前往广场。这里可能大家会有点迷路，从城墙的墙壁爬上后，平行移动到石头横柱上落下，然后朝反方向走到底，发生剧情，随后跳入广场，接近Alexader后发生剧情，同伴已经被杀害，而主角也身陷重围，目标斩杀25名士兵，无双再度上演。

全灭士兵后，从旁边的楼梯前往提示点，进入城堡内部，任务开启–刺杀终极BOSS Armand Bouchart。

道路方面很简单，螺旋状的楼梯不断向下，干掉途中的士兵。

随后进入大门来到最终场景，主角当然不会放任Armand Bouchart实现他的野心，剧情切入BOSS战。

最终BOSS

战斗不算太辛苦，BOSS的攻击大部分无法防御，所以基本战斗思路就是回避反击，R+摇杆+叉键可以来回翻滚。

武器方面剑和匕首都可以，回避成功后立刻攻击，注意对方的3连续斩，是无法被打成硬直的。

经过一场你来我往的战斗后终于胜利，剧情中主角和Maris一起脱逃，随后是1分钟的倒计时脱逃任务，没什么难度，一路沿着螺旋楼梯上跑就行了，跑到中途发生剧情，毕竟是刺客，要以刺客的形态脱逃才算完美。

随后我们的刺客和Maris在岸边交谈后，继续开始了隐蔽、暗杀、神不知鬼不觉的旅程。



New SUPER MARIO BROS. Wii

NINTENDO Wii	本刊译名：新 超级马里奥兄弟 Wii		2009年11月15日	
Wii	动作	任天堂	49.99美元	美版
	DVD	4人	480P	全年龄

2D大叔正统续作四人同乐最最高!!!

本作共计有8个世界让玩家游戏，每个世界的关卡风格都不一样，沙漠、水底、云层等场景让玩家在感受不同画面的同时也进行着不同的游戏关卡挑战。每个关卡有3枚星星金币，共计77个关卡、231枚星星金币等着玩家收集。当完成8个世界的游戏后就会出现以挑战要素为主的第9世界。另外游戏里玩家将游戏中得到的星星金币可以在第一世界公主城堡购买“提示影片”观看各种关卡难度的收集演示。如果玩家游戏中在某个关卡连续8次失败的话，那么就会出现“超级攻略”演示该关卡的通关技巧。□文/WiiBBS在沉默中爆发、哪吒的青春

World 1

1-1

第一金币收集，此金币是游戏在拿到第一面飞行帽时就会看见，上下抖动Wii手柄就能简单获取。（图1-1）

第二金币，此金币属于隐藏金币，如图所示，在该转动处的绿色水管下去就能看见第二个金币，获取方法同样是上下抖动Wii手柄进行飞行。（图1-2）

第三金币，同样需要玩家进行上下抖动Wii手柄进行飞行方能获取。（图1-3）

1-2

在此关卡一开始出就能看见该本关第一个金币，利用紫色水晶上下摆动，按住2号键跳跃就能轻松获得。（图1-4）

第二金币，此金币获得方法比较复杂，首先需要玩家打开地图开关，如图所示，之后利用跳跃，跳至最顶部，就能看见第二个金币，直接跳跃将其收入囊中。需要注意的是机关是有时间限制的。（图1-5）

第三金币，此金币位于地图下方，如图所示，利用大马里奥跳跃下坠的能力将砖块敲碎，来到水管底部，在使用震动道具，这是上方的第三个金币就会随着震动掉落下来。（图1-6）

1-3

第一金币，本关是耀西专用关，为什么这么讲?因为在本关金币获取多半是以耀西的跳跃进行，第一金币的获取按2号键进行大跳，就能简单获取。（图1-7）

第二金币，在游戏途中第二金币所在处属于隐藏地点，如题所示，从这里黄色水管下去，就能看见第二金币在游戏画面上方，按2号键进行跳跃，利用耀西在空中有着短暂的飞行，就能轻松获得。（图1-8）

第三金币，在此金币收集之前，首先将一些杂兵清理掉，在水管处有一个食人花，按1号键使用耀西将杂兵吃掉。之后再跳至水管上面，面对金币处利用耀西在空中有着短暂的飞行方能取得。（图1-9）

1-小城堡关

第一金币，此金币位于第一个秋千的左上方，利用秋千的摇摆快速跳跃至金币的所在处进行收集。（图1-10）

第二金币，笔者在想第二金币的收集多半给玩家造成了苦恼，其实第二金币的位置就在第一金币的右上方，位于一处隐藏墙面里，利用2号键进行蹬墙跳跃快速跳至上方，将能看见第二金币了。（图1-11）

第三金币，此金币的获取有至少有两种，第一种是利用秋千摇摆使用2号键快速蹬墙跳跃上方获取，如图所示，从此处的秋千进行快速蹬墙跳跃，在最上方处还需要进行快速蹬墙跳跃才能获取金币。此方法建议最好是利用角色变大时进行。第二种方法，在上方利用中间的小空隙，跳跃至秋千上，利用秋千摇摆使用2号键快速蹬踏获取，此方法建议角色变小时使用。（图1-12）

1-4

第一金币，此关卡主要是在水里进行，在水中进行运动时由于有阻力在各方面都属于非常缓慢，此金币位于画面的左上方，有两条鱼会挡住玩家的去路，利用在本关得到的冰花，使用1号键释放冰球，将其冻住，在浮上水面进行跳跃就能获取此金币。（图1-13）

第二金币，此金币的获取有一点困难，主要原因是因为在金币两边有两个水管在放气，玩家直接靠近压根就不能进行，需要使用冰弹将来往的鱼进行冰冻，玩家需要站在冰块上面利用冰块的浮力进行跳跃，就能获取金币。需哟注意的是这里的鱼群有限，如果鱼群没有了，那么就要到前方去吸引一些鱼群来到此处。（图1-14）

第三金币，此金币和第二金币的获





取方法基本一样，使用冰弹将带刺的海胆进行冻结，之后海胆就会沉下去将排气水管进行封堵，这时玩家在游到此金币处就能轻松获得本关的第三个金币了。当然如果在收集第二金币时没有鱼群了，那么也是到此区域进行鱼群吸引工作。（图1–15）

1-5

第一金币，此金币的获取首先玩家需要利用飞行帽跳跃至上方，如图所示，顶开此处的砖头，此时就会出现一个延伸到天空的树条。此后爬上树条来到天空，就能看见金币位于画面中间的位置，此时玩家利用跳跃或者飞行直接获取该金币即可，如果没有飞行帽的话，那么需要玩家跳至其周围旋转的问号方块上面，在准确的位置处跳下即可。（图1–16）

第二金币，此关卡主要是在考验玩家游戏技巧的一个关卡，第一个金币的收集利用绿色方块旋转的下落的一瞬间快速跳跃就能简单获取。（图17）

第三金币，该金币位置处于半空中，在金币的下方还有一只红色乌龟，由于下方全是旋转的红色方块，需要玩家利用飞行帽直接飞上去获取即可。如玩家此时没有飞行帽的话，那么就需要玩家使用2号键在乌龟身上进行跳跃方能获得此金币。（图1–18）

1-6

第一金币，此关金币的获取主要是建立在快速转动的草坪上面，第一金币的获取利跳跃踩在乌龟的身上进行二段跳就能轻松获取。（图1–19）

第二金币，与第一金币获取方法一样使用2号键进行大跳就能获得，由于下方是快速转动的草坪，玩家需要把握好跳跃时机即可。（图1–20）

第三金币，此金币依然是处在隐藏地点处，由于此草坪快速转动的缘故，玩家在进入此隐藏点时同样需要把握时进行跳跃，之后直接到水管下面去就可以看见第三个金币了。玩家会从画面中间显示的水管第一个管道下来，下方是转速非常快的机关，同时两边管道还会直接落下毒蘑菇，从管道下来跌至转动机关的一瞬间按2号键向右快速跳跃至金币下的平台上即可。（图1–21）

1-大城堡关

第一金币，此关是第一大陆的最终关，第一个金币的位置在旋转齿轮前方，利用2号键跳跃即可收集。（图1–22）

第二金币，此金币的获取非常简单，首先等上方的机关将下方的砸开，之后玩家在机关向上面延伸的同时快速跑动金币处将其收集，之后机关会向下砸下来，这时就躲在金币位置一会儿，等机关在此向上时快速跳跃出来即可。（图1–23）

第三金币，此金币依然在隐藏地点，从这里的水管下去，如图所示，之后就会看见第三个金币的位置，这时在跳跃撞向打开位于绿色管道旁边的P字开关，此时地面的小金币就会变成砖，快速冲过去利用2号键墙壁反弹跳跃快速向上就能获取此金币，唯一的难度就是小金币变成砖是有时间限制的。此时第一大陆星星金币全部收集完毕。（图1–24）

World2

2-1

第一金币，此金币的收集其实是需要玩家根据画面中喷沙的节奏进行，在游戏中首先将利用金币下方的喷沙向上喷出沙子的一瞬间跳跃至上面就能轻松取得此金币。（图2–1）

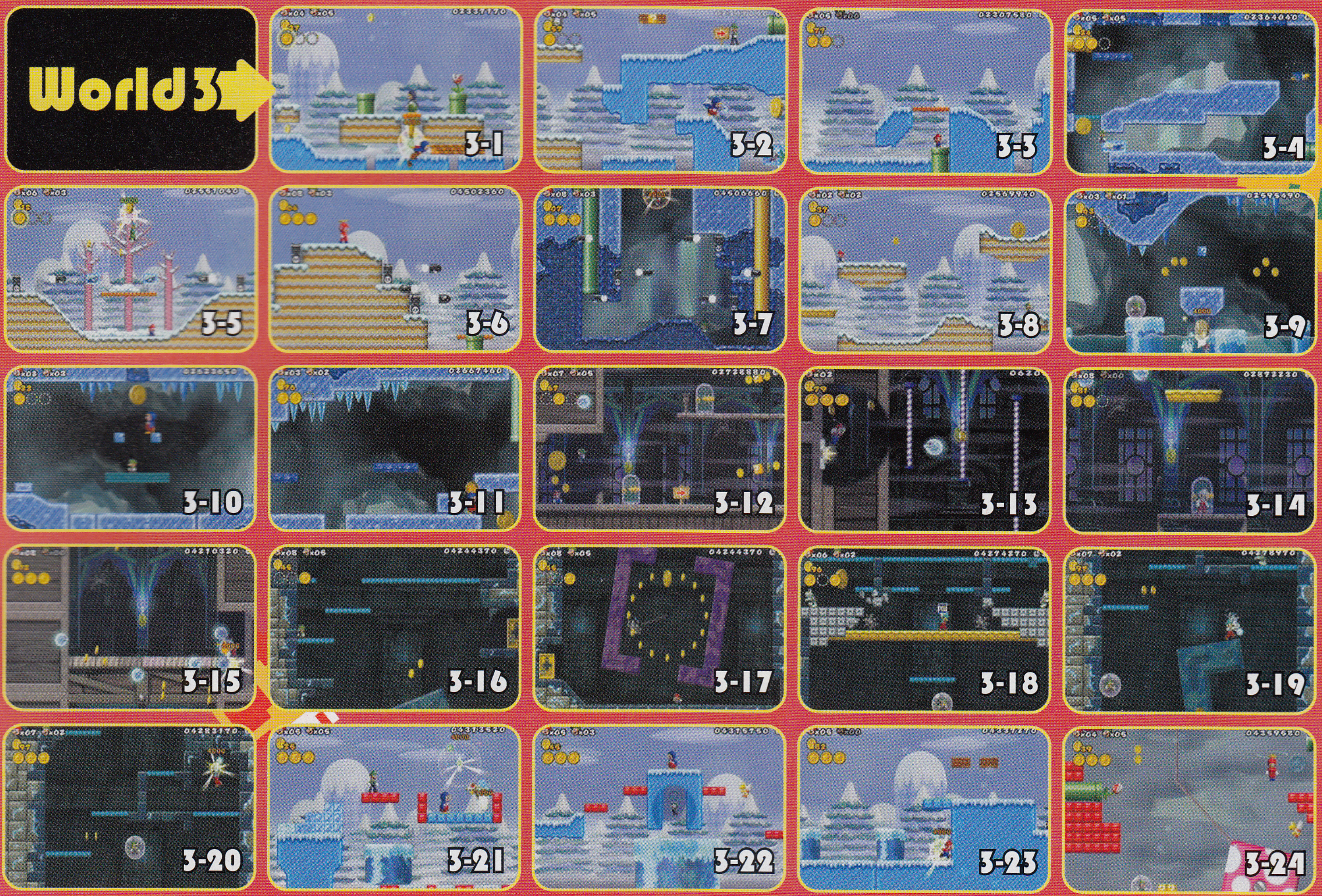
第二金币，在收集此金币之前，会有一只食人花在上方等待着玩家，这时需要玩家在跳跃时控制下自己的下降方位，从金币右边的进口将此币拾取。（图2–2）

第三金币，此金币的收集是个人认为本游戏中最难的金币收集之一，如图所示，金币在该地点的下方中间位置，而且两边的喷沙会时不时的进行有规律的喷射。笔者这里采用的是自杀式战略，让1P去下面进行收集，2P在上面等待，这样当1P将此金币收集以后，那么就会掉下去，而2P没有牺牲，游戏也将继续进行。其实笔者从理论上讲，此金币需要使用飞行帽进行收集，首先需要玩家利用喷沙向下的一瞬间，按2号键向前跳跃，这时就会将金币进行收集，在金币收集的同时在上下抖动Wii手柄，这时飞行帽就会让玩家飞起来，就这样此金币就会被收集了。（图2–3）

2-2

第一金币，此金币位于游戏中途存储点的流沙地带，从流沙处直接下去。在流沙下面会有一个P字机关使用跳跃打开机关，就会来到第一金币的出现地点。注意在金币的地点有两个然铁球的敌人，将位于金币下面有问号符号的机关打开，利用升降梯优先将敌人踩掉，就能取得该金币。需要玩家注意的时升降梯是有时间限制的。（图2–4）

第二金币，在收集第二金币前，利用旁边的升级梯快速跳跃将此处的第一块砖碰一下，这时就会出现一条上天的藤条，利用它来到天上，在移动梯上一



直跟随它到这区域的终点处，利用在终点处的POW的道具，将其震动下来就能将此金币进行收集。（图2—5）

第三金币，此金币的收集主要是需要玩家吃蓝色小蘑菇，变身后才能进行收集，首先来到此处的水管下，如图所示。之后玩家在这里将顶带有问号的砖块，就会得到蓝色小蘑菇。在食用蓝色小蘑菇之后，玩家会经过一系列的躲避，来到只能变小身体后才能进入的水管，在尽头处利用2号键蹬踏墙壁反弹跳跃就能轻松获得该关卡的第三枚星星金币。（图2—6）

2-3

第一枚金币，此关卡场景过于黑暗，需要玩家在游戏中使用火球进行辅助照明，第一枚金币的位置如图所示，在游戏中会有火焰敌人进行干扰，直接快速跑动过去就能将此金币进行收集。（图2—7）

第二枚金币，如图所示，在地图的下方，收集金币的过程需要玩家首先将扔火球乌龟消灭掉，之后直接下去就能将第二枚星星金币进行收集。（图2—8）

第三枚金币，前面说到因为此关卡属于非常黑的场景，该金币的收集位置在本关卡即将结束的区域，通过左边的升降台使用2号键进行跳跃跳至上方的平台，如图所示，之后就一直顺着该路前进就能看见第三枚金币了。（图2—9）

2-小城堡关

第一枚金币，如图所示，该金币在画面的左边，利用下面横向移动的铁丝网，攀爬在上面，再使用2号键进行跳跃就能轻松获得该枚金币。（图2—10）

第二枚金币，此金币出现的地点在隐藏的墙面内，位置就是在本关卡的存储点有，直接跑过去将能轻松获得。（图2—11）

第三枚金币，位置在即将到达本关BOSS之前，同样有上下移动的铁丝网，利用铁丝网向下移动的瞬间，攀爬上去，在使用2号键进行跳跃就能获得，需要注意的是，在此金币的上方有铁刺，玩家需要好好的利用铁丝网移动的时机。（图2—12）

2-4

此关卡的难度首先是由于前期关卡有风沙吹动，第一金币的取得方法是玩家在此时顶撞上面的砖头，这时就会出现一根藤条，顺着藤条上去就会看见本关的第一枚金币，之后就将上方的隐藏砖头全部顶开，如图所示，顺着砖头顶开的藤条爬上去就能取得。（图2—13）

第二金币收集，此枚金币的收集方法非常特殊，如果是单人游戏的话，那么需要玩家装备飞行帽，从此处下去，如图所示，使用2号键跳跃，在即将落下去的一瞬间抖动手柄使自己飞行起来，进行快速而简单的获取此金币，另外在多人模式时也可以采用自 杀式捡取方法进行收集。（图2—14）

第三金币，此金币的收集难点在于，金币下面没有任何的平台可以供玩家进行跳跃，在这里收集同样需要玩家利用本关卡的风沙进行收集，当玩家使用2号键进行一般跳跃时，在即将落入深渊的同时，抖动手柄进行飞行，这样就能将此枚金币收集成功，但是需要注意在获取该枚金币的一瞬间需要玩家进行2号键蹬墙跳跃方能安全的获取。（图2—15）

2-5

此关卡金币获取方法非常特殊，第一枚金币位于天空云层中，在上面还会有一个云层乌龟向下扔带刺的敌人，使用本关特定的道具耀西，利用耀西的跳跃和吞食能力将其干掉之后，在跳至该怪物的云层中使用十字键进行控制云层，就能安全获取。（图2—16）

第二枚金币，此金币在最初的寻找过程中有点难度，如图所示从这里下去，该处会出现3枚小金币，从这里下去之后就会知道金币的位置了。注意下方有两只食人花，利用垫脚的台子将其砸死。如图所示，图中马里奥下面踩着的就是垫脚台，站在上面向上跳跃就能获得该关卡的第二枚金币。（图2—17）

第三枚金币，此枚金币取得方法和第一枚金币相似，利用耀西舌头攻击将空中的云层乌龟干掉，之后坐在云层中使用十字键控制，快速的飞向画面的右上方就能进行收集。（图2—18）

2-6

第一金币，关卡的第一枚金币收集非常简单，只需要玩家站在旋转的粉色方块上面进行跳跃就能收集。（图2—19）

第二金币，利用刚才的粉红旋转方块，跳跃至有砖块的地方，就能看见一个绿色水管，从水管处进去，本关卡的第二枚金币就能看见。如图所示，在拾取方法上玩家可以利用两边的飞行道具进行收集。需要注意的是该地点有两只飞行乌龟，另外就是白色云层是由弹力控制





的。在使用两边飞行道具进行收集时需要注意调整飞行后的方向即可。（图2–20）

第三金币，与第一枚金币收集一样直接站在粉色旋转方块按2号键进行跳跃就能收集。（图2–21）

2-大城堡关

此关卡是利用FC平台马里奥中的一段迷宫BOSS关进行游戏，游戏一开始就会看见第一枚金币，现在可以不同理视它。直接向前跑动，在跑动的途中会出现三条路，首先选择中间的那条路线就能将第一枚金币进行收集。如果玩家第一次没有收集成功的话，不用着急因为本关卡是强制卷轴画面，如果游戏时间充足的话就多多来回几次吧！（图2–22）

第二金币，大马里奥进行跳跃顶撞砖头，在利用2号键进行连续蹬墙反弹就能将此枚币进行收集。之后还是会出现三条道路，故意走下方有食人花的那条路就能看见第三金币了。（图2–23）

第三金币，在进入第三枚金币的区域时，首先将画面中P字开关打开，在沿这下方出现的道路就能进行收集，下方道路是有时间限制。此金币收集完成后向前又会出现三条道路，这次就正确的中间的道路就能与本关BOSS见面了！（图2–24）

World3

3-1

此大陆主要是在冰天雪地里进行金币收集，建议大家尽量保存企鹅装，因为没有企鹅装的话，会出现因为在冰上面行走而造成的惯性作用不利用金币收集。第一金币的收集如图所示，从马里奥所处的位置进行二号键向下滑行俯冲将砖头撞坏就能收集成功。（图3–1）

第二金币，此金币的收集方法位置在冰层的下面，用跳跃的方法跳至该平台，注意这里有一个食人花会给玩家造成阻碍，如果有冰弹的话，可以将其冻结，利用冻结时的冰块作为跳台就能简单获取本枚金币。这里需要注意的是在进行跳跃之前会有一只敌人的滑行企鹅在前面当道，多多注意跳跃方法即可。（图3–2）

第三金币，此金币的收集首先需要玩家将前面的砖块打掉之后利用马里奥变小就能进入此水管，另外如玩家穿有企鹅装的话也可以利用滑行撞掉砖块进入水管。来到水管下面发现第三枚金币位于画面左下方的位置，上面水管会有规律的吐出滑行企鹅，玩家在这里利用企鹅装可以发射冰弹的功能，将吐出来的滑行企鹅进行冻结，如图所示这时在跳跃至滑行企鹅冰块上一直滑行到金币处，利用2号键进行跳跃就能将此金币进行收集。（图3–3）（图3–4）

3-2

第一金币，此金币唯一的难处就是在金币两侧会持续发射炮弹，利用冰弹的攻击将炮弹冻住，在站在该炮弹上面跳跃就能获得本关卡的第一枚金币。（图3–5）

第二金币，本金币的收集比较麻烦，首先从两边发射炮弹的中间水管下去，如图所示。

这时来到水管下方会看见第二枚金币在此等候玩家光临，不过要想得到此金币在技术上非常考验玩家的能力，因为在金币下方的两边会发射出很多炮弹，况且该枚金币的位置比较高，

笔者尝试多次以冻结炮弹为跳台去收集该枚金币都以失败而告终，最后利用飞行帽的功能来到此处抖动手柄向上飞行轻而易举的就将此枚金币收入囊中。（图3–6）（图3–7）

第三金币，此金币是本关最简单的金币收集，玩家只需要利用旁边的移动平台跳跃至该跳台上面，这时使用快速跑动跳跃就能获得该金币了。（图3–8）

3-3

第一金币，此关的场景大部分是以浮冰为主，而第一枚金币带有隐藏要素，如图片所示，玩家站在下面的移动浮冰上，向前跳跃就能直接拾到该金币。（图3–9）

第二金币，此枚金币收集方法非常简单，首先需要玩家将砖头上面发射冰弹的乌龟干掉，之后利用企鹅装的冰弹将下面的毒蘑菇冻结跳上平台就能直接收取。（图3–10）

第三金币，此枚金币的收集难度有点大，从理论上首先需要玩家在本场景开场时的木桶举至此处，如图中所示，之后在跳下去进行收集，在落入画面之外的一瞬间进行墙壁反弹跳跃就能成功收集此枚金币。但是笔者由于是采用两人游戏，所以依然使用的从这里直接跳下去收集的自杀式战略。（图3–11）

3-幽灵关

本关卡所有的星星金币都是以隐藏方式出现，第一枚金币的位置就在本关卡一开始的左边位置，进入后就能直接看见。（图3–12）

第二金币，此枚金币的位置处于本场景最上方的左边绳子处，从上方最左边绳子处沿着墙壁边缘下去就能直接看见此处的隐藏点。该金币就在这里向上跳跃就能轻松获得。（图3–13）

第三金币，本关的第三枚金币隐藏位置非常罕见，在通往本关结束前场景里利用移动平台来到位于平台下方的隐藏房间里。进入房间后直接站在右边，由于此房间时有一个下降平台，如图中所示，来到位于第一个问号方块的右上方位置，进入里面就能直接得到第三枚星星金币。此房间需要玩家注意的是幽灵非常多，需要左右控制，让幽灵自己遮住双眼无法靠近角色就行了。另外该枚金币所处的位置平台下降得非常快，玩家要好好的把握时机。（图3–14）（图3–15）

3-小城堡关

本关卡的金币收集笔者认为是第三大陆中最考验玩家跳跃技术的关卡，第一金币的收集需要玩家利用此场景中旋转平台，在最上方使用2号键进行跳跃，就能看见此隐藏的门。进入门之后发现金币在上方，由于金币周围是旋转门，



同时又有一个带刺铁球以顺时针方向进行旋转，以正常的跳跃难度进行收集难度很大，在这里利用旋转门顺时针旋转时出现的角度以反弹墙壁跳跃方式跳跃至上方就能获得此金币的收集，这里需要注意带刺铁球的运动。（图3–16）（图3–17）

第二金币，此枚金币的难度在于会有四个铁球在升降台上同时移动，首先利用第一个POW道具将前面出现的两个带刺铁球震出画面，之后的第二个POW道具千万不要进行震动，直接举在手里躲避铁球，利用铁球将此枚金币外围砖块灭掉。砖块全灭之后再使用震动道具将铁球震出画面。此时玩家就进入金币所在的位置就能取得此枚让笔者重复游戏不下15次的第二金币。（图3–18）

第三金币，与第一枚金币所处地理位置几乎一样，利用旋转机关升至最高处再使用2号键进行反弹跳跃，就能取得看见第三枚金币所处位置，在取得金币之前建议玩家使用冰弹将上面的灰色乌龟进行冻结消灭。（图3–19）（图3–20）



3-4

第一金币，本金币取得方法非常简单，首先利用下方的浮冰跳至该平台后使用冰弹将上面的冰冻乌龟消灭后就能获取此枚金币，建议玩家在本金币收集前装备企鹅装。（图3–21）

第二金币，此金币同样属于隐藏点利用下方巨大的浮冰移动至该处，进行跳跃就能获取。（图3–22）

第三金币，本枚金币的地点在移动浮冰的出口处，使用快速移动和跳跃就能将获取金币。（图3–23）

3-5

第一金币，此金币的收集非常容易，利用上升的粉色方块就能看见本关的第一枚金币，抖动手柄使用飞行帽的飞行功能向上飞行就能轻轻松松获得。（图3–24）

第二金币，此金币必须需要玩家在得到第一枚金币后快速通关一次之后返回到地图中打开有红色感叹号的机关才能出现通往第二金币的平台。之后再选择3–5进行游戏，来到最高处利用红色平台来到此水管处，顺着粉色旋转方块的路线第一枚金币就会自己出现在玩家的视野里，消灭乌龟后快速获取此金币，再一次顺着方块向上就能看见第三枚金币了。（图3–25）（图3–26）（图3–27）

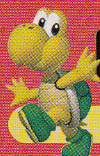
第三金币，顺着方块向上利用飞行帽的飞行功能直接从乌龟的中间向上就能轻松取的该金币。（图3–28）

3-大城堡关

第一金币，该金币收集需要玩家跳跃至圆球上方利用反弹力进行跳跃就能将此金币进行收集，注意在金币下方的平台由于时间限制玩家在上面的某处站立过久就会掉下来。（图3–29）

第二金币，第二枚金币的位置在一处被冰封的空间里面，首先需要玩家引爆前方水管处下来的炸弹人炸开冰块，之后利用冰弹将金币下方的灰色乌龟冻住进行跳跃就能将本关的第二枚金币得到。（图3–30）

第三金币，此枚金币的收集与此关第一枚金币的收取方法相似，移动平台会进行有规律的移动，这时利用平台的的移动规律快速的跳至在有时间限制的黄色平台上面就能取得本大陆的最后一枚金币。（图3–31）



World4

4-1

本关卡的第一枚金币位于水面上方位置，利用本关卡得到的企鹅装发出冰弹将金币下方的食人花冻住在跳上冰块就能得到此枚金币。（图4–1）

第二枚金币，与第一枚金币获取方法一样，将金币下方的海胆冻住使海胆变成浮冰向上漂浮，之后站在浮冰上面进行跳跃就能得到本关的第二枚金币了。在这里需要注意的是由于冰弹冻结海胆的时间有限，需要玩家连续进行冻结使其浮出水面之后才能跳上浮冰上方获取。（图4–2）

第三金币，本金币位置需要玩家从水中的管道下去，注意这里有一个非常大的海胆，除无敌星星外任何攻击无效。首先利用冰弹将两边的小海胆进行冻结，之后就会自动沉入水中将两边冒上升气流的水管堵住，如图所示。这时来到水管下方的场景，一路前进就能在最后的地方看见本关卡的最后一枚金币，同样适用冰弹将台阶处下方的海胆冻结以让其浮出水面，之后在进行跳跃就能获得此金币。（图4–3）（图4–4）

4-2

第一金币，本金币位置在一个木桶的上方，获得方法就是进行快速跳跃就能轻松获取，难度十分简单。（图4–5）

第二金币，此金币的位于一处岩壁



下方的水面平台，玩家直接移动至金币左边的平台上面采用快速跳跃即可获取获取，这里需要玩家注意的是下方有鱼群来往，在快速跳跃时落入水中尽量不要碰撞鱼，不然此金币收集就会前功尽弃。（图4–6）

第三金币，此金币位置在一处岩壁的下方，利用场景中黄色的攀岩平台来到金币的下方使用跳跃就能直接获取。这里注意黄色的攀爬装置有时间限制，同时在行进过程中会有鱼从水面跃出干扰玩家收集。（图4–7）

4-3

第一金币，此金币收集方法非常简单，只需要玩家利用金币下方的砖头进行直接跳跃就能获取此金币。（图4–8）

第二金币，此金币的收集难点在于金币下方有一只大海胆，同时旁边有两只扔石头的螃蟹，首先使用冰弹将这两只螃蟹冻结，之后再利用快速跳跃的方法跳至海胆上方就能直接获取。笔者这里由于是多人游戏，所以就采取了自残的方式，利用角色变大后有多条生命的缘故从而直接进行了收集。（图4–9）

第三金币，此金币必须需要蓝色小蘑菇将角色变小后，在从右边的小水管进入，在小水管左边的平台上有一个隐藏的小蘑菇，将蘑菇拾取后就能进入水管。如图所示。来到水管下方直接就能看见心形金币群，直接游过去就能获取。（图4–10）（图4–11）

4-小城堡关

第一金币，此金币的收集需要玩家利用前方水管放下来的大石块才能获得，首先跳跃至石块上方，在即将落入画面之前进行加速跳跃就能获得，需要玩家注意的是石块的样式基本都不一样，所以建议玩家挑选正方形的石块进行跳跃，同时要注意石块的运动规律这样就能不费角色人数就能获得该枚金币。（图4–12）

第二金币，此金币位置在一处隐藏墙面里面，如图所示，玩家从这里跳跃进隐藏墙面就能直接看见第二枚金币的所处位置，需要注意的是下方平台是会转动的。所以玩家在此处平台上进行跳跃之前一直将右十字键按住就行。（图4–13）

第三金币，其实本金币在此场景的一开始就能看见，但由于有着一定的高度所以暂时不能进行收集，好在上方的传送带会掉下不同大小的石块，玩家利用这些石块快速跳跃至金币位置就能获得本关卡最后一枚金币，这里重点需要玩家注意的就是在上方传送带最后一块石头掉下来之前一定要快速跳跃至金币处，否则就会出现以下两种结果，一种是石块砸中角色，另一种就是石块直接将金币覆盖，造成玩家不能进行收集。（图4–14）

4-4

第一金币，此金币的收集首先从这里的水管进入，如图中所示。之后在水管上方的场景就能看见本关的第一枚星星金币了，这里重点注意，千万不要将金币场景中的那只小鱼干掉。利用冰弹将其冰冻后漂浮至水面，之后再跳上冰面就能收集此金币了。（图4–15）（图4–16）

第二金币，此金币的收集难度不大，在游戏场景中直接就能看见，利用企鹅装快速游泳的能力直接游过去就能获取。需要注意的就是周围的快速移动的乌贼。（图4–17）

第三金币，此币位置在本关即将到达终点的一个隐藏墙面内，没有任何障碍，直接进入进行跳跃就能简单取得。（图4–18）

4-幽灵关

第一金币，此金币在本关的第一个场景如图所示，该金币的位置在一个只要角色站在上面就会向下移动的平台下面获取方法非常简单。（图4–19）

第二金币，首先需要玩家利用跳跃打开上方隐藏墙面内的P字开关，之后从下方的门进入，在进入门之后的场景最右边处的墙面上方就能看见本大陆幽灵关卡第二枚隐藏的金币。（图4–20）（图4–21）

第三金币，该金币的收集首先需要玩家从本关的第一个场景进入同样需要角色站在上面就会向下移动的平台上面，之后就会出现本关中的一个门。在进入门之后就会直接看见本关卡的第三枚金币。这里其实没有什么需要注意，唯一需要讲解的就是本关中的所有金币获取条件其实都在一个场景。（图4–22）（图4–23）

4-5

第一金币，本关卡所有星星金币都是在天上，第一枚金币使用耀西将漂浮在空中的云层乌龟吃掉之后，再利用乌龟的云层道具使用十字键控制向上移



动，就能看见第一枚金币，这时快速移动拾取。需要注意的就是云层道具是有时间限制。（图4-24）

第二金币，与第一枚金币获取方法一样，唯一不同的就是控制云层的位置比较高而以。（图4-25）

第三金币，此金币需要通过一个云层道具飞至位于空中的绿色水管处，来到水管上面就能直接看见第三枚金币的所处位置，将画面中带有微笑的白色方块向上顶撞一下就会出现云层飞行道具，同样跳跃至云层上方控制方向就能获取本关的最后一枚金币。（图4-26）（图4-27）

4-大城堡关

第一金币，本关卡的所有金币地点都在一个场景内，第一枚金币首先需要玩家在金币前面的一处铁网中间使用1号键进行敲打，之后玩家就能到铁网的背面进行爬行。这时来到该金币的所处位置，攀爬至铁网的背面就能获取，这里唯一需要注意的就是金币处的铁网会进行左右横向移动，把握铁网向右边移动的时机方能进行收集。不然就会被下面快速移动的带刺铁柱击中，这点要千万注意。（图4-28）（图4-29）

第二金币，此金币的位置在一个带刺铁柱下方，首先需要玩家下蹲在金币左边的一个低洼处进行下蹲躲避铁柱的快速横向移动，当铁柱向左边回去的时候在快速的夺取金币，这里需要听铁柱发动时的声音进行移动，当铁柱向画面右边移动时会发出一声"咚"的巨大声响，在声响之后的1-2秒时间内玩家必须回到低洼处进行躲避，不然被击中后角色就会直接挂掉。（图4-30）

第三金币，在本关通往BOSS战的门下方有一个绿色水管，从这里下去就会来到第三个金币的所处位置。在第三枚金币的位置处由于是水里，如果玩家这里没有企鹅装移动会比较缓慢，同时该处还有一些能进行半锁定的敌人，多多控制角色的移动将敌人引诱至墙面进行撞击，就能干掉骨架鱼，这时在进行金币的收集就能安全。需要玩家重点注意的就是在水管处会出现第二枚金币收集时的带刺铁柱（其实就是一根延伸地图非常长的铁柱），当其在移出画面之外后，玩家在快速的跑至水管就能安全的进入第三枚金币所在场景。（图4-31）（图4-32）

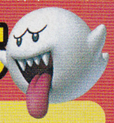
4-飞艇关

第一金币，此金币的收集最大的障碍就是在金币的旁边有一个以180度转动的喷火机关，当喷火装置在左边的时候快速跑动至下方就能获得此金币。（图4-33）

第二金币，此金币的位置首先需要玩家从一处水管下去，之后在酷似螺丝装置的移动梯上进行连续跳跃使其前进就会直接看见第二枚金币，在金币的中央进行跳跃就能获取。收集要点就是玩家必须慢慢的使用连续跳跃，让螺丝装置前进，如果玩家站在装置上面不动的话就会掉落至画面之外导致收集失败。（图4-34）（图4-35）

第三金币，此金币的位置在即将达到飞艇BOSS战的前一场景。收集方法必须利用上方水管出来的炸弹人将下方的木箱损坏，从而进入金币所在位置进行收集。在炸弹人会从话面的两边进入，同时有喷火管会破坏炸弹人，需要在喷火管的火焰从左至右向下旋转破坏炸弹之前，按1号键不动将已经处于爆炸状态的炸弹人扔至木箱处即可。（图4-36）

World5



5-1

第一金币，龟壳房傍边有一处与场景不协调的土块，从上面使用跳跃下坠的方法就能下去，在这里有砖块堵住了去路，使用跳跃下坠破坏砖头，之后前进至龟壳房下方，跳跃就能获取本枚金币。（图5-1）（图5-2）

第二金币，本关第二枚金币位置同样在龟壳房的下方，唯一不同的是玩家需要潜水进入龟壳房的隐藏区域，之后从水面浮出跳跃即可收取。需要注意的是在龟壳两边会有一只鱼和吐仙人掌球的食人花，如果这里有冰弹的话将食人花冻结消灭后从右边的方向进入龟壳房的下方即可。（图5-3）

第三金币，在本关即将过关之前的一个场景，利用藤条使用十字键左右摆动跳跃至绿色水管的上方进入隐藏区域内的水管即可看见第三枚金币。在第三枚金币处有一个食人花利用平台中央的POW道具敌人全部震死，之后跳上金币所在处就能安全获得本关最后一枚金币。（图5-4）（图5-5）

5-2

第一金币，首先进入一处隐藏土层里讲POW道具拿起，在前进至下方平台就能将空中的金币震下来，之后直接跑过去就能收取。（图5-6）（图5-7）

第二金币，此金币的位置在一处由毒水和巨型毛虫不定时经过的区域，需要玩家站在毛虫的上方利用其身体进行反弹就能获取该枚金币，注意的是玩家千万不要沾下方的毒水，因为此水是一沾毙命。（图5-8）

第三金币，本金币的位于即将通过版面前的一处毛虫出没地上方位置，利用下方的巨型毛虫作起跳点跳跃至上方的平台，之后一路前进就会直接来到第三金币的所在处，在金币处没有威胁玩家安全的敌人使用旁边的飞行器抖动手柄就能获取此金。（图5-9）（图5-10）

5-3

第一金币，本关第一枚金币的出现位置在一处有乌龟和枝条敌人进行阻碍的上方。进入此场景就能直接看见本枚金币，首先利用旁边枝条敌人的原型头部作为跳台进行跳跃就能直接得到本金币。需要主要的是，枝条敌人两边腿部属于无敌，任何攻击都没有效果，唯一的一处跳跃方法就是从上面踩踏其头部才能进行跳跃和消灭。另外就是可以利用两人游戏的优势踩踏至同伴路易的上面两者同时起跳将马里奥送至高空获取，笔者在这里就采用同伴作为跳台的方法进行此枚金币的收集。（图5-11）

第二金币，此枚金币同样属于能够在画面中直接看见，但是由于进入金币方向的地方有两个砖块堵住了去路所以无法进行直接收集，这里首先需要玩家将左边的乌龟踩踏一下，使其变成龟壳，之后将龟壳抱起扔至砖块处将其破坏就能打开金币的通路进行第二枚的收集。（图5-12）

第三金币，在此枚金币的上方有一个枝条敌人，利用快速大跳的方法踩其头部进行消灭，之后站在金币上方有时间限制的平台上面，当砖头落入下方毒水的一瞬间将此枚金币进行收集，同样当角色即将落入毒水的一刹那采用墙壁反弹跳跃跳至上方安全处就能将此枚金币进行收集。（图13）

5-小城堡关

第一金币，本关的金币收集难度唯一的一点就是画面两边有两处带刺进行左右移动的墙壁，第一枚金币当右边墙壁在右边时快速进行回拉式跳跃收集即可。注意这里的砖块千万不要进行碰撞，不然将没有起跳点收集此枚金币。（图5-14）

第二金币，此金币在游戏画面的最上方的左边，利用移动带刺墙壁在向左边移动的大好时机，快速移动跳跃至第二枚金币所处的位置就能收集，整个过程需要玩家在6秒钟以内迅速完成，不然会被墙壁的刺撞上或跳跃出金币的范围。（图5-15）

第三金币，此金币的位置在本关即将于BOSS战斗的门右边，由于金币下方有三层砖头遮挡所以无法直接获取，同样利用移动墙壁向右边移动的时机，撞开最前面的砖块，以旁边的墙壁做反弹跳跃动作就能收集此枚金币。这里需要注意的是通过前两枚金币的收集要好好注意移动墙壁的运动规律和时间，这样才能保证安全快速的金币收集。（图5-16）

5-4

第一金币，此金币的场景是一只行驶在毒水上面的平台上，第一枚金币在平台行驶过程中就会直接看见，当平台上面有5只怪物的时候平台就会停止移动，这样对金币的收集带来了较好的时机，利用游戏初期得到的冰花，使用冰弹将下方的敌人冻住，这里建议玩家选择乌龟最为冰冻对象，跳跃至乌龟浮冰的上面进行大跳就能直接获得此枚金币。（图5-17）

第二金币，，本枚金币的位置在云层之中，利用过程中得到的POW道具才能获得，当下方平台移动至游戏画面中有向上指示的金币处就将POW扔这样云层上方的金币就会掉落至平台上面，这样玩家就能直接获得此金币。（图5-18）（图5-19）

第三金币，此枚金币的位置处于移动平台的最终点，利用上方掉落的炸弹人将其扔至金币上方的墙壁处进行破坏，之后就从炸开的缺口进入就能获得本关的最终金币。（图5-20）

5-5

第一金币，本金币的位置在空中悬浮着，直接利用下方飞行平台进行简单跳跃就能获得，难度不大。（图5-21）

第二金币，与第一枚金币获取方法一样利用飞行鱼作为跳台快速进行大跳就能获得此枚金币，这里注意的要点就是当下方的飞行鱼在向上飞行时移动要准确的落入飞行鱼的平台上面，不然就会直接掉落至画面外。（图5-22）

第三金币，在此金币出现之前会有一个POW的震动道具，先将其拾取再跳跃至上方的固定平台，看见一个酷似箭头向下的金币群。这时在金币群处使用震动道具，天空上的金币就会落在飞行鱼的上面，这时就能获取此枚金币。（图5-23）（图5-24）

5-幽灵关

第一金币，需要玩家进入右边的这道门之后在下个场景的最右边的一处隐藏墙面内就会直接看见此金币。（图5-25）（图5-26）

第二金币，此枚金币需要玩家第一枚金币所处位置外下方的这道门进入，在最右边处进行跳跃就能获得此金币。注意的是金币下方是水会有骨架鱼在下方伺机等待玩家。（图5-27）（图5-28）

第三金币，直接来到右边的门进入第三金币所在区域，如图中马里奥所站的位置就是通往第三金币的门，这里会有很多以圆形方式旋转的幽灵，当幽灵转动时会出现一道非常大的缺口，这时在跳跃就能获得本关最终金币。（图5-29）（图5-30）

5-大城堡关

第一金币，利用本关中得到的飞行帽，在即将落入岩浆的一刹那抖动手柄进行飞行就能获得最终关的第一枚金币。（图5-31）

第二金币，与第一枚金币拾取方法一样，利用飞行帽进行收集，首先需要玩家攀爬在铁丝网上面，当铁丝网向上移动的时候抖动手柄进行飞行，控制好飞行轨迹就能安全获得。这里需要注意就是铁丝网会以上下延伸的方式出没于岩浆之中，把握好攀爬时机就能如愿飞行获得金币。（图5-32）

第三金币，此金币有位置在一处隐藏的门里面，首先需要玩家利用攀爬至圆形铁丝网上方进入门里，之后就能看见第三枚金币的所在之处，两边的平台会喷出向上喷出火球，这里需要注意，来到下方后攀爬至向上延伸的铁丝网，使用跳跃就能获得本大陆最后一枚金币了。（图5-33）（图5-34）（待续）



使命召唤 现代战争2

——全部45个笔记本收集攻略

收集笔记本是系列传统的收集要素，这不仅关系到两个成就的取得，收集过程中也扩大了玩家的活动范围，享受本作精细漂亮的场景，增添了游戏乐趣。

Mission 01 S.S.D.D

1.模拟战训练场门口对面，一座塔下面的桌子上。

Mission 02 Team Player

2.进入学校，一路杀到出口时，里面有间教室的桌子上。

3.出学校后右手边的桶上。

Mission 03 Cliffhanger

4.与队长分开行动后，在基地入口处看到一座有梯子的塔楼，上梯子后即可看到。

5.一路来到与队长会合的地方，回头向后走，有间飞机修理厂，打碎窗户从窗台上得到。

6.乘雪地摩托狂奔的时候，离目标地点还剩1800米左右时，路中间有一处可以进入的小树林，就在树林中间的空地上，驱车轧过笔记本即可。

Mission 05 Takedown

7.来到贫民窟大批敌人出现的地方，顺最左边走，会看到一辆白色的摩托车，摩托车左边的屋子里。

8.狭窄的民房区最后拐角处有个梯子，上去后房间的桌子上。

9.从上个屋子里出来，左边门口有楼梯的屋子的桌子上。

10.杀到最顶层看到一辆燃烧的汽车，进右边的屋子，里面有楼梯到下层，两张床的床头柜上。

Mission 06 Wolverine

11.加游站左边房间内的收银台上。

12.蓝色屋顶的快餐店左边有个垃圾箱，在垃圾箱里。

13.在上一个附近，有座墙被炸毁的餐厅，里面的桌子上。

14.地图最左边的银行，门口对面的柜台桌子上。

Mission 07 The Hornet's nest

15.第一个激战的场地，最靠后的一间有蓝色汽车的小屋里，在桌子上。

16.垃圾场地区，分岔路顺左边走，就在右手边的垃圾桶上。

17.一路上坡的街道上，路右边有间粉色墙面的冰激凌店，进去一路上三层，在桌子上找到。

18.来到有飞机出现的足球场，对面球门后边的窗户上。

Mission 08 Exodus

19.大路左边有飞机空降敌人处旁边的屋子里，在办公桌上。

20.收费站右侧小屋的桌子上。

21.穿过桥后，路右边数第二座住宅，上楼梯在二楼的沙发上。

Mission 09 The Only Easy Day…Was Yesterday

22.救完第一批人质，连上两个楼梯，出口对面的铁架子上。

23.救完第二批人质炸掉房间后，向前走右边房间的墙上。

24.敌人直升机出现后，右边的大仓库里，要从后边绕过去拿到。

Mission 10 The Gulag

25.进入监狱内部之前会看到一个楼梯，上去后在房间最里面找到。

26.进入监狱内部不久后,控制室的桌子上。

27.用盾牌防守中央区域后，在走廊边的牢房里找到。

28.炸掉墙壁救出Price的房间，左边的桌子上。

Mission 11 Of Their Own Accord

29.进入白宫后，看到一个被尸体夹住的电梯，就在电梯里。

30.在炸敌人防空炮台的地方，干掉左边躲在门后开枪的敌人，在门内的桌子上。

Mission 12 Contingency

31.被装甲车发现后跑进树林，看到有三个敌兵站着的地方的前面，地上的箱子上。

32.进入基地后，左边房间内的桌子上。

33.有两辆油罐车的地方，左边建上两个楼梯的平台上。

Mission 14:Whiskey Hotel

34.冲进左方的建筑，队友开门后左边的黑色沙发上。

35.去楼顶点信号弹之前的房间内，窗户旁边的桌子上。

Mission 15 Loose Ends

36.绕到目标大屋的后边，朝河边走，在码头外边的箱子上。

37.炸掉地下室的房门，在满墙壁都是枪支的小房间内。

38.炸掉二楼的房门，在窗户旁边。

Mission 16 The Enemy Of My Enemy

39.刚一开始右边有架飞机残骸，在驾驶仓里。

40.临近目标地点前有个上坡，左边有架飞机残骸，也在驾驶仓里。

Mission 17 Just Like Old Times

41.进入山洞后，干掉第一个敌人处，从电视的右边路口走，在箱子上找到。

42.干掉一大群敌人后，出洞口之前左边的桌子上。

43.在敌人放烟雾弹，且有很多盾牌兵的地方，右边的杂货堆上。

44.安放定时炸弹的房间，就在桌子上。

Mission 18 Endgames

45.开始乘船追人之前，左边的箱子上。

□文/翅膀

声の魂 钉宫理惠

——引发日本严重社会病态现象的"萝莉专业户"

谈起钉宫理惠，很多人脑子里想起的第一个词就是——"萝莉"。没错，这位近些年在日本大红大紫的钉宫小姐正是当今日本声优界"萝莉专业户"中最具代表性的一人，她那独特的声线，不仅在动漫界中如雷贯耳，近几年她参与的游戏作品也越来越多，"钉宫病"正在玩家当中风靡蔓延。

高声调鼻音控

如今的日本声优界，对于声优本人的音质特点要求比以前高得多，尤其是女性声优，有着丰富多变的声线、可以适应多类型角色的人更容易在圈子里吃香，像近几年的平野绫，远一些的如桑岛法子，他们可以出任的角色种类自然比其他单一声线的声优来得更多。但是，还有一种人，就是音质极富特色，鲜明到说第一个词就可以让人判断出来，钉宫理惠，就属于这一类。

钉宫理惠本人的声音，就是那种带有明显的鼻音，而且声调非常高的那种，不管说话声大声小，都给人气力十足的感觉。说起鼻音，可能有人会想起绿川光，没错，就是那种感觉，那种"嗓子还没出声鼻子就先出声"的类型，钉宫理惠和绿川光在这方面非常相似，浓厚的鼻音就像一个信号弹，让人一听，就知道这是钉宫声。而她底气十足的高音调声线，就像一个活力十足的小女孩儿，毫不掩饰的朝气和活泼，甚至带有一种"傲娇"的印象，一种不容轻视、不愿服输的性格。

钉宫理惠出演过的角色中，多数都是那种活力四射、十分好强的萝莉系少女，加上独一无二的天然声线，被业内和爱好者们公认为是萝莉系声优的最佳接班人。在动漫界当中，《灼眼的夏娜》中的夏娜，《零之使魔》中的露易丝等角色正是她的代表作品。但实际上，钉宫理惠并不是只饰演少女萝莉的，少年正太也是她的拿手好戏，因为声调很高，一些年龄不大的小男孩同样适合她演绎，如《十二国记》中的泰麒、《钢之炼金术师》中的爱力克等角色都很成功。另外，由于钉宫理惠的父母都是关西人，所以她本人的发音略带一点关西腔调，只是并不明显而已。

萝莉专业户

"一个声优捧红一个游戏"，现在的游戏界虽然没有当初那么夸张，但声优的作用仍然是不可替代的。一款优秀游戏有了钉宫配音，就像一条龙被点上了眼睛，一款渣游戏有了钉宫配音，就像一坨牛粪插上了一朵鲜花，显得格外醒目。一群女声优当中如果有了钉宫，其他人的光彩都会黯然失色。

作为《龙如》系列的第一女主角，遥这个角色就像黑暗社会中的一点星星光芒，照耀着整个男人们的世界，她的每一次笑容，都给饱经沧桑的桐生大叔以最好的心灵慰籍。而钉宫对遥的演绎，也充分表现出了一位天真活泼少女的特质，她的每一句话语，都与桐生的身份格格不入，但却是他生命中最需要的东西。

《偶像大师》中的水赖伊织，是这些以歌声为业的偶像们当中颇为特别的一个，因为对歌唱功力要求很高，这款游戏的声优们不少都是一些专业歌手，专门的声优很少，而钉宫理惠就是这些声优当中最大牌的一位，而且是专业声优，能挤身于歌手云集的765事务所，本身就已经证明了钉宫的实力。事实证明，钉宫的演出功力相当不赖，一位富家大小姐的舞台功夫，在她萝莉系的声音演绎下表现得出类拔萃，丝毫不逊色于千早、美希等专业歌手演绎的角色，钉宫的才华可见非同一般。



《真名法典2》是款大牌声优云集的游戏，虽然游戏素质一般，但声优们的倾情演出却给这作融入了最重要的血肉与灵魂。在福山润、平野绫、置鲇龙太郎等人的包夹下，钉宫饰演的塞蕾斯汀更加突出了她的外向活泼，涉世不深，略带调皮，时刻都充满乐观，甚至向初次见面的大叔求婚……在团队里，她就是一个开心果，在几乎清一色低调系的队友当中，钉宫的声音犹如清铃一样令人感到快乐。

"钉宫病"是声优控社会中的一种不治之症，让我们一起患病，一起疯狂，一起快乐吧。　□文/翅膀

《完美前传》新玩法

——公共任務共進退

置身于《完美前传-人鱼传说》的奇幻世界中，有趣的事物时刻都可能闯入玩家的视线，让你眼前一亮！任务是玩家在游戏中的重要乐趣，各色任务能从趣味、经验、物品、金币等不同方面给玩家带来意想不到的收获！在《完美前传-人鱼传说》中，全新出炉的“公共任务”会给玩家怎样的惊喜？

公共任务，简单来说就是所有玩家共同完成的任务。在一般的任务里，玩家之间的任务是互不关联的，只有组队且任务相同的时候，玩家之间才能共享。而在“公共任务”中，所有玩家的努力都将互相影响，玩家之间可能是合作关系，也可能是竞争关系。玩家将共同推动一个任务、一段剧情，乃至一场战役的发展。在“公共任务”里，玩家将真正体会到所有人为共同目标而努力打拼的游戏乐趣！任务奖励方式也十分公平。奖励的分配基于玩家对任务的贡献度。贡献度越高的玩家，得到高等级奖励的机会也就越大！对忙于任务不辞辛苦的玩家来说，“公共任务”是以绝对公平的方式让玩家获得快乐和满足的！

总体来说，公共任务分为四大战役，战役的地点分布在不同级别区域中：

残云一章：血肉之池（60-80级区域）

相传在久远的历史上曾经有一次战役，夜叉族将本属汐族的残云岛整体夺去，并在其上进行了残酷的祭祀仪式，在屠杀了大量的祭祀品之后，夜叉们从仪式开始之地内召唤出大量魔物为他们而战斗。虽然之后汐族击退了夜叉们，然而此地邪恶的血腥气早已挥之不去，这也成了后来汐族遗弃此岛的重要原因之一。而这个地方，就成了后来的血肉之池。如今，在这处战场上，又将展开另一场腥风血雨。

孤云礁上的督军总领陆半翁终于发现了夜叉的阴谋，然而仓促之间无兵可用，他现在正迫切希望来到海狱三岛的各族英雄们帮助他减轻折戟台汐族军队的压力，消灭四周的围困怪物并且打通前往折戟台的道路，如果有人可以帮助他完成这个任务，那么一定可以得到不菲的奖励！来帮手的人越多越好！

残云二章：折戟台（95级以上区域）

汐族的先锋军深入残云岛折戟台之后遭到鱼妖族和怨灵的联手伏击，困于岛上已经多日，虽说目前暂时仍坚守得住，但是随着时间流逝和敌人兵力的不断加强，如果还没有外部援助的话，谁也不知道结果将会如何……我们不能眼看着汐族宝贵的战士们就这样被消灭，从完美大陆上赶来的各族勇士们，如果你们有足够的勇气的话，请杀入折戟台处跟他们取得联系，并且帮助他们守住这一据点，消灭周围的敌人。

看起来这一区域的对手以鱼妖居多，这些家伙们在汐族与夜叉争斗的历史上本没有什么地位，如今看来胆子却渐渐大起来了。消灭这些家伙，为守卫折戟台的夺取足够的资源，就是勇士们需要完成的任务。

残云三章：暗潮大帐（95级以上区域）

在残云岛上，由折戟台出发绕过烈风谷，穿过石阵荒野就会到达夜叉族在残云岛上的的大本营——暗潮大帐。传说在大帐中隐藏着夜叉首领“夜叉太子?檀冲”，他虽然尊称自己久病的父亲为王，但是夜叉族的实权却早已掌握在他的手中。只要杀死了他，一切应该就很好解决了。根据这依情况，惊涛城在派出督军总领率领的先锋部队吸引住夜叉族的注意力之后，又悄悄地派遣了秘密部队“海啸军”来到了残云岛，他们的使命就是突袭暗潮大帐，杀死太子檀冲这个罪魁祸首。

事情开始进行得很顺利，然而在即将开始偷袭之时，海啸军却发现这里的守卫远比自己预计的要严密得多，除



去数不清的夜叉守卫之外，他们甚至在营帐前竖起了法阵图腾柱，虽然不明白他们具体要做什么，那阵中透出的阵阵法术波动却让海啸军的心越提越高，看起来突袭的发动不能再等下去了！幸好海啸军的火炮可以派上用场，勇士们只需杀死与海啸军交战中的敌人，用火炮摧毁敌人的外围防御，接下来的就是冲进重重守卫的大帐，杀死檀冲了。

一旦事情成功，所有参与战斗的各族勇士们都将获得惊涛城的奖励。不过，越出色的人奖励就越多，这是当然。

□文/冰凝夕露

如果您对于完美时空的游戏产品《完美世界前传》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《完美世界前传》信箱是：w2ipm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

vol.21 电玩阴谋论

士官长里通索尼

德雷克、顽皮狗、《神秘海域》——前不久该系列第2作在PS3上的发售成为了一大话题。神秘海域第一作就凭借其优异的画面表现和对冒险游戏的复兴大获好评，这次的第2作更是在今年E3大展上一举击败自家兄弟《战神3》，成为年度最受期待游戏大奖。可以说，《神秘海域》已经成为了索尼PS系主机的新生品牌大作之一。

士官长、Bungie、《光环》——微软XBOX系主机上当之无愧的NO.1超级杀手锏作品。从1代至今，光环每一款系列正统作的发售都会创造一个新的游戏销量奇迹。即便是近两年发售的几款外传性质的作品，无论在质量、



销量还是人气上也都相当之高。可以说，光环就是XBOX系主机的代名词。

这样两个分属于不同阵营的拳头产品，难道，也会有交集？

神海：“感谢Bungie”

答案是“有！”，而且似乎不仅仅是有交集这么简单。

前不久，有细心的玩家在PS3大作《神秘海域2》通关后的字幕最后，也就是“感谢人员名单”里，赫然看到了“Bungie”的大名！

相信稍微了解一点业界常识的人，就知道Bungie代表着光环，而光环则代表着微软的XBOX系主机。自十数年前Bungie开始为XBOX上开发《光环1》开始，该公司所有员工的精力几乎全放在了本系列上。在人们的眼里，Bungie和光环一样，都是与XBOX系主机“捆绑销售”的。

如今，却在微软主机360的竞争对手PS3上的当家大作中看到了Bungie的名字，这怎么能不让人惊讶？

要知道，尽管顽皮狗并非只属于索尼美国分部，但是其在索尼阵营中的地位，与Bungie在微软阵营中的地位，也差不了太多。两者同样都并非完全直属于索尼或微软，但是其所开发的游戏，几乎全部作品都是各自阵营的独占作品。尽管单从销量上来讲，顽皮狗的作品可能比Bungie的光环系列略次少许，但也款款都是经典之作。

很难想象，这样两家看上去原本应该是对立层面的厂商，竟然会有合作？

当领导的和当小弟的

那么，Bungie为何会出现在神秘海域2的感谢名单里呢？难道它们私底下有什么勾当？又或者是Bungie已经被索尼挖墙角呢？

之所以仅仅因为一个感谢名单就会有上述联想，或许是许多老玩家从早期家用主机、特别是日系厂商的习惯作风所留下的思维定势。早期家用机市场，为了激烈的竞争，基本上都奉行“某某大作独占化”的原则。硬件厂商的竞争，连带着导致了软件厂商们也必须站好队，站错了队的自然下场不怎么好，但若是不站队的话就连生存的权利都没了。

然而如今时过境迁，往年的这一套早已经吃不开了。随着欧美游戏市场逐渐占据主导地位，其经济理念也成为了游戏市场的主流：软件厂商无所谓对硬件厂商忠不忠心，双方只是



为了利益而结成的伙伴关系。“我跟你混，是来赚钱的，不是当走狗的”。

欧美系的大部分厂商都奉行跨平台开发的原则，一款游戏只要能够赚钱，恨不得在十几个平台上发售。尽管有的厂商由于种种原因，与硬件商的关系会非常近，但是其根本上还是独立的。游戏厂商私底下间的交流，即便是看上去分属于不同阵营，在他们看来，也是理所当然的事情。

例如，关于这次的“名单门”时间，顽皮狗的Neil Druckmann表示顽皮狗与Bungie之间有技术和点子的意见交换：“游戏的各种技术和点子都和其他开发公司做过意见交换。所以，我们希望通过某种形式对那些开发公司郑重的表示感谢之意。也就是说，Bungie也是那些给顽皮狗提供过帮助的公司之一。为PS3和360两种不同平台分别提供独占游戏的公司互相交流确实是比较罕见的例子。但从《神秘海域2》和《光环3 ODST》的表现来看，对双方都起到到了有益的作用。”

□文/北斗

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

你是否有被老师/家长没收掌机的经历?

没有，连自己玩家用机时也没被发现过，嘿嘿…… ——吉林 高晖

桔梗■ 那你比较猛，如果说上课时玩掌机要看伪装度的话，那么在家玩游戏没有被发现还要有运气成份，因为没准哪天父母突然就早下班了，八成就要被擒……果然啊，运气也是实力的一部份，再接再励啊……（苦笑）

无，才怪（TAT），小P被老妈收了，过年才还，悲剧了……
——福建 黄昊

桔梗■ 嘛……这个就要具体问题具体分析了，父母对孩子的要求尺度不同嘛，这点可以理解，小P还是你的小P，放心吧丢不了，放父母那里更安全……

没有，不过借同学的GB被老师没收了，还好要回了。——北京海淀 尹为群

桔梗■ 多好的老师……在这里不禁要曝一下本编当初的经历，以前借给班主任老师一台GB，结果爱于面子也没去要，心想老师会还的，可老师也一直没提这茬儿，可能是忘了，结果就烂尾了……

没有的说=A=#，但倒是被咱班主任没收过手机一次的说，导致咱一直对她很怨念的说（一拳头轰墙）……
——河北承德 王思语

桔梗■ ……那她完了，能被一个一拳头轰墙的女生产生怨念的人，其处境之危险已经相当明显。

因为我没掌机，所以没被没收。
——新疆向阳南村 侯皓曦

桔梗■ 你好干脆，不过我喜欢－ －+。

没有，我，我……倒想尝尝被没收“掌机”是what感觉！！（掩面）
——青岛 桂元东

桔梗■ 好小子，别人躲都来不及，你倒想去倒贴，这种知难而进和逆流而上的精神值得我们每个人去学习。

没有，小学运动会时我带了，老师儿子想玩，我就借他玩了，过了一会儿老师也没说啥……
——陕西咸阳 孙林安

桔梗■ 运动会嘛，顶多算是集会活动，又不是平时的正常上课，应该不会管得那么严，再说又是老师的孩子……老师能奈你何……－_,－#

居然提起这种事……那么我要说：有！当然有！有好几次！每次都是期末考完试才还给我！有次直到放假了也没还，第二年才还的TAT，55555…… ——湖南常德 田野

桔梗■ 看来是个“惯犯”了……你说你也是，被没收过一次后就应该长教训了，实践证明你伪装度不够，需要改进。话说那些“相同招数第二次就不管用了”都是给谁说的……

有被老师没收的经历，PSP和iDSL都被没收过了，而且是期末考试后才还…… ——广东郁南 王潮伟

桔梗■ 知足吧，能还就不错了，你看你上边那位都被折腾成什么样了……

有过啊！！！我们那个班主任太强了，我每次都会被发现啊……TAT，不过每次放学时倒是都能要回来……
——陕西汉中 张寒

桔梗■ 怎么听着像是你和老师在做游戏一样……一来一去，有收有还，有这么好的老师，你就更应该提高一下技术了……－_,－#



这个问题啊，怎么说呢……我还是比较有经验滴……目前还没有被没收的时候，嘿嘿…… ——上海浦东 张思明

桔梗■ “还没有被没收的时候”和“还没有被发现的时候”应该是两个概念吧，前者的话可能是老师比较好说话，但后者的话那你就比较厉害了……总之看来又是个高手，这是否应该夸奖你一下呢……不过还是要说一句，要小心啊，别因大意而毁了一世英明……不过你和上边的那位同学的对比太过明显了，你们不是商量好来玩我的吧……　□文/桔梗

Vol.03 电玩秘传

野村哲也新作访谈

——关于最终幻想13系列

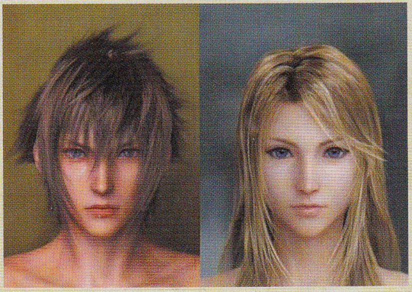
最近的野村算是相当忙了，即使不算《王国之心》，手头上负责的游戏也至少是三个，而这三个全是玩家甚至是业界非常之期待的作品，它们分别是：PS3的《最终幻想 Versus 13》（以下简称为FFv13）、PSP的《最终幻想 Agito 13》（以下简称为FFa13）和同为PSP的《寄生前夜 第三次生日》（以下简称为PE3rd）。如果说前两个是“最终幻想13系列”的组成部分而受期待的话，那么关于最后一个，相信很多老玩家们见到“寄生前夜”这四个字时都会热泪盈眶吧……

——还是请野村先生先大概说一下《FFv13》的开发状况吧。

野村 开发度目前约为40%，游戏系统和故事目前依然无法透露，而主角诺克特的全部服装的设定工作已经基本完毕，现在主要是一些细节部分需要调整。此外，女主角斯黛拉的饰品设计正在研究，明年春我们会公布一部分，不过我想更多的内容会在明年的E3上公布，所以在这之前，还是希望玩家先好好玩一下《FF13》本篇吧。（笑）

——《FFv13》、《FFa13》和《PE3rd》的开发优先度是怎样的呢?

野村 大体上讲，在早期完成了《FF13》本篇的人物和世界设定后，基本就开始了《FFv13》的工作，但中间又因为DS和PSP的两部《王国之心》的原因，所以《FFv13》的开发一度进展缓慢，也没有向外界公布太多。当然，这也有公司的战略档期的原因。而游戏的实际开发优先度是《FFv13》→《FFa13》→《PE3rd》，其实如果完成了首要的《FFv13》的话，后两个我们应该会平行开发。



——原来如此啊，那么下次再得到这三部作品的情报将是何时呢?



野村 《FF13》还有一个月就要发售了，公司上下目前都是优先于此作的发售，在发售之后自然就会公布以上三个作品的最新情报，一次性公布出来。不过保守估计就会想上面所说的那样，更多的细节部分会在明年的E3期间公布，所以现在还不能透露太多，这一点还要请大家谅解。（苦笑）

——这样啊，那么关于《FFa13》现在又是怎样的一个状况呢?

野村 本作作为“最终幻想13系列”的组成之一，又是唯一一个PSP平台上的游戏，所以我们是非常重视的，单指PSP来讲，我们在《核心危机 最终幻想7》之后，做了《纷争 最终幻想》，两个都是花了不小的力气去做，也得到了玩家的认可，这一点我们很高兴。而《FFa13》我们会下更大的力度，再说又是“最终幻想13系列”的其中一环，我们着重会加大联机方面的东西，在继续诠释“13系列世界观”的同时，最大限度发挥PSP硬件的特长。有一点大家可以放心，我们会把它以“PSP上最好的游戏”为目标去开发，现在开发完成度虽然还不是很高，但从前段时间所公布的一些图片来看，雏形已经完成了，现在看起来也一样很不错。

——说来，《PE3rd》有很多人期待呢。

野村 （笑），的确如此，关于PE系列，身为制作组的我们也一直是有着很深的感情的。而在玩家中，关于PE的续作呼声我们也了解了一直是很高，我们也都能看到。而实际上，我们确实是有考虑过多次是不是应该推出续作，并且又将是以什么样的形式或者是在什么平台上来推出，其实关于这一点我们一直是很谨慎的。可以说，最后也是经过了很长的时间和讨论研究后，我们还是决定将其出在PSP平台上，而关于游戏系统方面和整体风格上，其实更偏向初代那样的风格，我目前只能说这么多（苦笑）。最新情报同样会在2010年春放出，请大家期待。　□文/桔梗

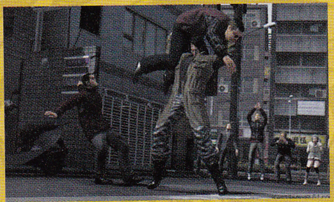


↑对于《寄生前夜3rd》这个游戏，想必也是很多老玩家急于想见到的吧。

各越武艺帖

第三十六回 增加的不只是主角

在最近的这次东京电玩展上，最高兴的就是能够直接看到人们对自己作品的各种反应，对于我们的参展作品，当然有好的声音、也有不好的声音，但是，这些声音都能成为我以后工作的动力，这也是我最高兴的。顺便说一下，这次参展的是《龙如4》，在《4》中又进行了新的尝试。那就是，主人公包括桐生一马在内，变成了4位。但是，主人公的增加并不是一开始就贸然决定下来的，而是随着剧本的强化与游戏的展开而加入的。不过，到底该通过怎样的形式来表现剧本呢？在最初的捉摸不定到后来的拍板确定，这之间也经过了很多讨论。托了大家的福，《龙如》系列能够一直



获得人气而大卖，出名的不仅是游戏的名字，还有游戏中的主人公——“桐生一马”。换句话来说，一提到《龙如》，人们首先想到的就是桐生一马。在此，我再次真心的感谢各位玩家的大力支持，但是我要说，博得人气是必然的。那么为什么这么说呢？角色的成长也是稳稳的一路走过来的，他的身上迎合了玩家的各种期待。“这种场合应该用这种口气说话”或者“不希望他做出这种行为”之类，玩家对于主角有很多的期待，而身为制作人的我也是如此。在制作初代龙如的时候，先要为主角进行初期设定，这包括动作、言行的标准等等，支撑着人物框架的剧本完成之后，再为主角设定不能说的话，以及对不能做的行为进行细微处的修正。根据不同的场合对设定进行变更，如此反复进行多次，剧本和角色设定才最后完成。虽然是很折磨人的过程，但是这过程与游戏的完成度紧密相连。真的有这个必要吗？反正是第一次和玩家见面的角色，怎样也无所谓吧？但是也正因为是第一次亮相，才有必要让主角的人格、魅力更好的传递给玩家。所以，上面所说的这个过程就变得非常重要，这个过程做得越好，游戏作品本身就越是能够被认可。而我希望《龙如4》中原有的角色魅力能够不被破坏，游戏制作的整体出发点也是从这里先开始的。



最初，“角色不应该说的话”变成了“绝对不能说的话”，这也是角色从成长到健全的一个必经之路。可以说这是一件好事。桐生作为龙如系列必不可少的人物，他的作用还将继续延续下去，但是，在新一作中，有必要通过另一种声音将角色的不同世界观表达出来，但是这个人不能是桐生，于是身为制作人的我感到了前所未有的压力，当然这也可以说是制作《龙如》这游戏的我的宿命吧。实在没有其他办法了，那么就只能让这个宿命由桐生之外的角色来背负了。但是问题又来了，如果背负这命运的不是主角的话，就不能把自己的哲学观点通彻的展现给玩家，没有妥协的方法。所以，在进行《龙如4》的企划的最初时候，我就提出了增加主人公的方案，当然不光是提出方案，还有几点要注意的，首先，不单单是增加了一个外表被称为主人公的角色而已，其次，如果这个新主人公只是桐生一马魅力的百分之四十也不行。既有能与桐生匹敌的角色魅力，同时又贯彻了自己的哲学观点，而且玩起来也非常的有实感，增加主人公，正是为了实现这所有一切构想的必然之举。这个决定是正确的，可以将制作人的信息传达给玩家，而且能让世界更加广阔、剧本变得更加有内涵，神室町这个舞台也变得越发的厚重感十足。在增加主角的同时，让冒险、战斗系统变得更加丰富多彩，这样才能保证最初进行游戏企划时决定的，剧本强化和进行游戏的深层展开等等。这次给了开发团队很多非常困难的要求，非常的感谢你们。虽然现在《龙如4》还处于在锐意制作的阶段，不过还是想通过东京电玩展这个机会，将我们这次的设计构想展现给大家,喜欢美女的男性玩家也会在即将公布的情报中收获不小的惊喜。有机会的话，请大家这次一定要关注一下《龙如4》的最新消息。那么下次再见。 □文/蔬菜汁

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：安田朗篇

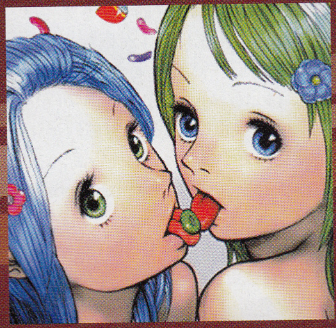
一个富野由悠季FANS的成长过程

1964年7月21日出生，东京设计学院商业设计科肄业，1985年进入CAPCOM，随着《街霸II》的上市，安田的名字也变得家喻户晓。现在是あきまん的社长，兴趣是骑脚踏车、涂鸦、看书，另外，对女孩子的体型非常感兴趣。

坏孩子安田

比起为集体做出卓越的贡献，还是更重视自身的天才性，这就是“坏孩子”安田，综览体育界当然不乏其人，比如篮球界的丹尼斯罗德曼、足球界的阿内尔卡、游泳界的千叶、棒球界的伊良部秀辉等等。不但练习迟到，还对新闻媒体大加斥责，只有实力本身才具有最好的说服力。不过，安田朗却并没有坏到如此的境界。在收拾经费的报销凭据的时候，因为太多收拾不过来，倒头便睡，只不过是这种程度被称为“不合群”而已。但是，为什么这样的安田，居然能够不受到制裁，反而成为CAPCOM的设计带头人而备受尊敬呢？那么除了天才的表现，恐怕不能再用别的词来形容了吧？

没错，安田受到的称赞有很多。在1999年4月开始，高达动画版放映长达一年的时间里，担任绘画制作将近两年之久，这时称赞安田的有两种声音，其中之一是来自绘画专家对于安田绘画功力的认可；之二来自高达之父富野由悠季，因为当时高达的绘画制作陷入窘境，富野通过媒体向游戏界发出告急信息，从小就非常喜欢高达动画的安田于是自告奋勇第一个报名，但是因为其所从属于CAPCOM公司，经



过短暂的协商以后，CAPCOM鉴于一直以来安田对公司所作的贡献，决定特别为其开绿灯放行，这也是富野发自内心感谢安田的原因。安田朗的画，看过的读者都说无法用语言来表达，读者可以用自己的眼睛来鉴定一下，CAPCOM为自己的御用画师们专门准备了社报。

角色设计人时代

少年时代喜欢看海外的科幻电影，小学二年级的时候，第一次开始认真的考虑画画，安田说，上课的时候画流行的漫画健太郎，结果居然被木村老师称赞，从此开始有了自信。高中的时候进入了学校的美术部，这也是促进的一个原因之一吧，然后考入东京设计学院商业设计科，之后，被冈本吉起以“进入公司做CM的插画和视频制作”为由，诓骗进入CAPCOM，不过工作却是为《1942》画宣传用的海报，这就是安田最初的工作。不过后来也逐渐参与了一些游戏的制作，比如《LOST WORLD》，这也使安田的游戏制作才能得以觉醒。



安田说，“如果然我来做东西的话，我不会挑三拣四，并非只想画画，当然如果与绘画相关的话，会更加喜欢，也许这些话听起来比较倔强，在与冈本共事游戏工作的时候，冈本先生曾说，现在的游戏室次世代和更高世代的，游戏是介乎于画之上的存在，看到游戏的这种成长力后，非常想成为一个游戏制作人。这也是在考取东京设计学院的时候选择了商业设计科的原因，虽然自己很喜欢画画，但是如果是设计的话，可以干到60岁甚至更老。所以比起画画，我更想成为企画人，如果可能的话，我要成为CAPCOM的王牌企画人。而我也自信自己有这方面的才能。”

曾经的坏孩子安田朗，因为创作了春丽和肯等非常有意思的角色，因此名声大噪，希望以后还有机会能再次看到怪才安田朗参与设计创作的魅力角色。 □文/蔬菜汁

广告料理!!

业界风向标：广告也有大乐趣！

这是个新栏目，小编将在这里与你分享最有趣的游戏广告。只要与游戏相关的题材都会陆续收录在这个小小的版块中，咱们一起来分享这些广告带来的乐趣外，也可以感受到国外游戏产业的创意与突破。

你看PS3的表情

四种表情，是否能确切代表此时此刻对超薄PS3报以期待的玩家们的心情呢？从他（她）们的表情中能够解读出“真的吗？”“太好了！”“必买！”以及“就是它了！”等多种心声，新的PS3，新的定价，或许这真的是SONY等待了好久的时刻，平井一夫也十分希望那些仍旧在摇摆中的、原来属于PS2玩家群的用户，在看到新型号新价位时能够有如广告上惊喜的情绪浮现在脸上。

日本毕竟是PS3的本家阵地，日本玩家对于新PS3也果然给予了热烈回应。新机销售开始一个多月的时间里，每周的销售数字都远远压倒其他两位竞争对手。包括同时期发售的软件也都有着喜人的表现，或许这是一个不错的信号，或许PS3还有机会。

PlayFace战略

其实这并不是一个多有新意的点子，而真正乐意到其中参与的恐怕更多是宅男宅女。SONY希望看到的是更多玩家能够热烈响应这个创意，可惜厂商与玩家之间的互动始终应该是相互的。只有带给玩家们足够的满足感，玩家才能够给予PS3以幸福的表情，否则PS3玩家的脸色就不会好看下去。

降低主机售价自然是一个必要的手段，否则任天堂也不会在稳坐钓鱼台的时候一反常态的发表了降价宣言。而其中已经将这一手段用到极致的则是XBOX360，目前其降价空间已经不大，大折腾已经没戏。而PS3和Wii是早有降价呼声，却始终迟迟不动。PS3的降价虽说到底是来了，可惜对于这一代大部分第三方来说，更重要的是原本的“忠实盟友”，来得实在有些晚了。经济危机貌似进入收尾阶段（也有经济学家表示这只是个开始），PS3才开始行动，或许各方的日子本该在之前就更好过一点的。

很多游戏，是被SONY逼走的。希望机会还在。

□文/能量块



←到底有没有达到宣传效果呢？至少从接下来PS3的销量上已经判断出来了。可惜PSGO就没有这么好运气。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.041

小岛组超酷合影公开

虽然最近关于MGS新作的消息比较少，但是小岛组的官方博客倒是公开了不少有趣的东西，其中最醒目的就是博客项端的小岛组主要成员的集体照。这张照片是在位于东京Mid town的KONAMI总部室外拍摄的，经过摄影师池田的艺术加工，整张合影看上去还是非常酷的，颇有游戏或是电影宣传海报的味道。

另外，在近期的一次访谈中，小岛提到他为《合金装备索利得·和平行者》准备了一个大惊喜，一个足以让人们为此冲去购买PSP的大惊喜.虽然



目前还不知道这是个什么样的惊喜要素，不过工作人员在看到这个秘密时的反应吧还是非常有趣的。小岛说，“在试玩之前，他们3个都认为我是在开玩笑，直到他们亲眼看到这个惊喜！结果是，他们为此持续笑了1个小时！”

实在是挺吊人胃口的事儿，这也让人越来越期待和平行者的最终表现了。

小岛秀夫密会TYPE-MOON

最近，在小岛秀夫的个人博客中公开了其与TYPE-MOON公司的两位创建人奈须和武内崇一起就餐的事情。据悉，他们是初次见面，这次是经人介绍才达成的，虽然小岛并没有说明这次是私人约会还是有事相商，不过估计很有可能是在秘密商量什么合作项目。

TYPE-MOON（**タイプムーン**），或称型月，是日本的游戏发行商Notes有限公司在发行游戏时所使用的品牌名称。Notes的负责人为画家武内崇，而社名则来自作家奈须茸的作品《Notes.》。在一般认知上，基本可以看成Notes＝TYPE-MOON。

说到真正的成名之作是在2000年冬的Comic Market上发行的《月姬》。《月姬》凭着TYPE-MOON独有的世界观以及对于生死的感触而吸引了无数的玩家。而之后不但被动画化成《真月谭月姬》，TYPE-MOON更以同人身份出品了《月姬PLUS》、歌月十夜、月箱。而他们还与著名同人格斗游戏制作社团“渡边制作所”一起制作了同人格斗游戏《MELTY BLOOD》，2004年5月发售过其资料片《MELTY BLOOD Re act》。而之后更被街机化，名为《Melty blood Act Cadenza》，并于2006年8月发售过PS2版。

2003年，武内与奈须设立了有限公司Notes。同年4月，以同人名义发行了收录过去到现在所发表作品（除了《Melty Blood》）的《月箱》之后，解散了同人社团TYPE-MOON，将其定位为有限公司Notes之下的一个商业品牌。

2004年1月30日，有限会社Notes发行了他们在商业公司化后的第一个游戏《Fate/stay night》。而《Fate/stay night》也在2006年1月被动画化，其女主角之一的Saber人气极高，2005年秋天，发售了《Fate/stay night》的FAN DISC《Fate/hollow ataraxia》。他们的成功在日本其实也有着相当的影响力，这也让更多的人致力于同人创作。小岛可能是看中了他们的才华吧？



和平行者又一体验版

“未完成抑止版”——真不知道这个名字是怎么给琢磨出来的。今年TGS期间曾经提供过PSP游戏《合金装备索利得·和平行者》的“未完成抑止版”，我们不妨简单理解成尚未开发完成的体验版吧。最近，KONAMI又在PSN上开始提供新的本作的“未完成抑止版”。

这次的体验版要求PSP的系统固件6.00以上，如果一直是升级官方固件的玩家可以直接下下来体验，如果不是的话也可以考虑通过修改内核文件的方法来试试。后者只需要5.51版本的系统即可，开机状态下按select键，将其中的USB DEVICE选项修改为“Flash0”；将PSP连接到电脑，找到文件version.txt，右键选择“属性”，将其中的只读、隐藏、存档属性均去除。打开version.txt，将版本号全部修改成5.55保存即可。切勿将USB DEVICE选项修改为“Memory Stick”！此法有一定风险，须谨慎。

□文/北斗

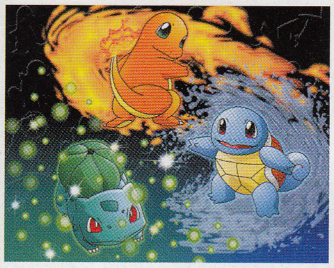
樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点 关于“洞察力”

近日收到了来自涉谷的某专门学校的学生的来信，他说，“虽然知道游戏设计院有很多要具备的能力，但是最低限度应该具备的技能是什么呢？”

游戏设计员的需要相当广阔的知识，明白这一点的话对自己会相当有利，有的人天生对画面很敏感，有的人则对剧情和人物的对话很感兴趣，其实只要深入进行思考，认真的去想问题，你就具备做一个游戏设计员的条件。

不过如果说“游戏设计员所应该首先具备的最重要的条件的话”那么，我认真的告诉你，应该是“感知力”吧。



但是，这并不是说，我的感知力就是非常高的，我觉得自己是那种“非常细心的人”，正因为如此，所以常常会自己跟自己过不去，这并不是作为一个游戏设计人所值得拿出来炫耀的技能，那么言归正传。

《大乱斗》这款游戏曾经因为要加入《口袋妖怪》系列的角色，所以我冒昧的去与游戏公司的田尻智交涉，给他玩了一下N64平台的试玩版，结果刚开机打开游戏，他就说了一句。

“这游戏高的让人害怕啊。”

《大乱斗》正是这样一款重视高低差和位置能量的一款游戏，因为画面的下方有很多设定，所以可以俯瞰背景，所以给人一种站在很高处的感觉，就是那么一句简单的“高的让人害怕啊”这样一句话，真是让人佩服的不得了。

顺便说一下，说起《大乱斗》这款游戏，一般人都不会说出这样的话，只是把眼睛盯在乱斗上面，而田尻智却能看到不一样的地方。

感知力，也就是感性的第一感觉，这是必须细细品味才能明白的东西，一开始看到的和别人大同小异，但是里面其实有很多有个性的要素，那才是等待设计人员去探讨和发现的东西。



↑一般人在看到大乱斗这游戏的时候，都没有田尻那样敏锐的洞察力，大家都被角色的魅力所迷惑。

而且，作为游戏设计人，平衡性也非常重要，具有有个性的见解当然很重要，但是相反的“和其他人能够产生共鸣”也非常的重要。如果只是一味的追求不一样的见解的话，那么结果大部分那都是非常可悲的。

不管开发小组如何将设计人的构想变成现实，到了玩家的手上时也只不过是一个商品而已，首先要明白这一点，商品与艺术品永远是不同的东西。

如果具备这样的感知力，就会获得几倍甚至几十倍以上的情报，但是也会因为太过敏感而察觉到一些东西给自己带来痛苦。感知力很强的人，在进行游戏制作的时候也会非常的严格要求自己，那么也可以说这是一种与生俱来的有利条件。

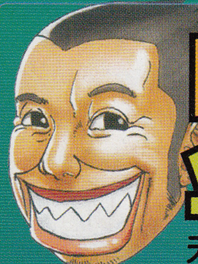
感知力这种能力可以说是天生的，想通过后天的锻炼来获得，可以说是非常之难，但也不是不能办到。

大家有没有在暑假被强迫读书写感想的经历呢？本来轻轻松松的暑假，根本没有兴趣去读书和写东西的心情，却要被强迫写下去。像这样的事情不断地积累，虽然不情愿，但是在不知不觉间其实已经在培养自己的感知力了。

要坚持不懈地将自己感受到的东西进行整理，即使是一点一滴也要把握住，这样反复坚持下去的话，那扇门一定会为你打开。

提问：天空还是蓝色的最好，不过，大家对此是怎么看的呢？

呵呵，虽然看起来是一个简单的问题，不过就像佛教中关于菩提树与明净台的辩论一样，心有所异，回答也会各不相同。更有意思的是，随着年龄的增长和阅历的增加，原本的看法也会随着时间而慢慢变化。 □文/蔬菜汁



冈本吉起の业界名人茶座

天野喜孝回首龙之子时代（前篇）

天野喜孝： 曾参与过《最终幻想》系列和《前线任务》系列等多款人气游戏的插画，可以说没有人不知道他的存在，天野先生以工作效率高出名，殊不知，正是担当角色设计的时候练就了这一身快速高效的本领。

去公司参观竟被录用

冈本 好久不见了天野先生，不过您这次要先道个歉，怎么来得这么晚啊……在开发《黄金城之门》（CAPCOM公司于2000年为DC主机制作的RPG游戏）的时候，特意麻烦您画了那么多的画，但是却没能大卖，真是非常抱歉。（鞠躬）

天野 哦，不要那么说，商业竞争当然有输也有赢，能留下很多我的画我就已经很高兴了，话说回来，那之后，冈本先生你怎么样了？

冈本 2003年从公司跑路，自己成立了一家名为Republic的公司。

天野 果然啊，你在CAPCOM的时候我就在想，大公司真的不适合你的性格呢。

冈本 比起我来，从龙之子（TATSUNOKO）动画公司独立的天野先生你，应该可以称为我的前辈才对吧？哈哈哈，言归正传，天野先生是在什么样的契机下开始以绘画为生的工作的呢？

天野 1967年，那时候我初中三年级，有一个朋友从我的家乡静冈搬到了东京，于是我去找他玩，顺便去那附近的“龙之子”参观，就是那次促使我将画画作为工作来对待。那时正在放映龙之子公司制作的动画《宇宙王者》，我非常喜欢，既然能去参观，为什么不让他们看一下自己的画呢，所以就在朋友家赶画了几张画稿，顺路带了过去。

冈本 听起来很有喜感啊。（笑）

天野 能够以画画为生当时觉得就像是梦一样，所以那时真的只是去参观而已。不过，送给他们看了我的画后，他们说，“要是能来我们这画画就好了。”……当时心里美滋滋的就回静冈了，没想到刚到家，录用通知书紧跟着就寄来了，所以刚一毕业就赶紧来东京了。

冈本 没想到进展这么快啊，但是初三就有那么厉害的画功了吗？那么在“龙之子”就职以后又发生什么事了呢？

隔壁就是社长室

天野 经过3个月的研修以后被分配到了动画制作现场，也积累了很多经验。在画画的时候，听到被人称赞“画得真认真啊”，感到非常的新鲜，因为以前画画的时候，总是被人说“别再玩了，给我适可而止吧！”这样的话。1970年，我10几岁的时候成为了那里的角色设计担当。

冈本 那时候做了很多像《ヤッターマン》这样，即使是在现在的日本年轻人中也有很高知名度的动画吧？

天野 工作最忙的时候，是2、3部动画同时进行制作的，常常工作的忘我。因为角色设计属于电视节目的机密，所以我一直被关在社长室里面的内室，唯一的门连接着社长室，不知道社长什么时候就会进来，再加上当时的社长是参与制作过《宇宙王者》的吉田龙夫这样的动画大前辈，那个紧张感就别说了。

冈本 是不是被前辈夸奖，所以工作起来格外的有干劲啊。

天野 其实，我也不是总是认真的工作，有一次不堪重负，偷偷溜回了家，蒙头大睡好几天不出门，那次有人对社长说，“这，天野不行啊，开了算了！”但是社长说“他干的不错，就睁一只眼闭一只眼好了。”所以之后我越发的努力工作。每当回忆起这段经历，我都会心存感激。



←天野充满想象力，在工作时常常会浮想联翩。

想让更多人看到我的画

冈本 那么之后，什么原因促使你从龙之子离开呢？

天野 第一个原因是，想让更多的人看到我的画，动画的角色设计不能直接呈现出自己的画，而只是作为设计图使用，另外一个原因就是，1977年吉田龙夫去世，团队里很多人都陆续离开了，当我发现的时候，我的身边已经被很多陌生的面孔所取代，所以就辞职了。只是以外包的形式继续给龙之子打工，同时也拿着自己的画稿，到出版社徘徊，找找相关的插画之类的工作。 □文/蔬菜汁

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

最近两周间的热品当属《使命召唤 现代战争2》和《世界足球 实况胜利11人 2010》，此外，鉴于动作游戏的热度一贯持续的时间比较长，所以仍有很多玩家在研究《猎天使魔女》。至于未来两周家用机主力当属《刺客信条2》和《新超级马里奥Wii》，而PS3的《战神1+2收藏版》从内容到价格是值到家了，当然还有双份的奖杯…… □文/桔梗

PS3 PlayStation 3

11月			
17	乐高 印第安娜琼斯2 未完的冒险	AVG	Activision
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
17	★战神1+2收藏版（附战神3试玩版）	ACT	SCE
17	行星51	ACT	SEGA
17	拉丁歌星	MUS	SCE
17	新秀篮球10	SPT	EA
19	拉切特与克拉克 未来2	ACT	SCE
19	★汤姆克兰西 双重组合	ACT	Ubisoft
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
24	卡拉OK革命	MUS	KONAMI
29	冬季运动会2010	SPT	EA
12月			
1	Avatar: The Game	ACT	Ubisoft
1	MX对ATV 反射	RAC	THQ
1	凶恶战士	FPS	Bethesda
15	★大航海时代Online El Oriente	MMO	KOEI-TECMO
17	★最终幻想13	RPG	SQUARE-ENIX
22	吉他英雄: Van Halen	MUS	ACTIVISION

XB360 XBOX360

11月			
17	乐高 印第安娜琼斯2 未完的冒险	AVG	Activision
17	★刺客信条2	ACT	Ubisoft
17	行星51	ACT	SEGA
17	求生之路2	FPS	Valve
17	卡拉OK革命	MUS	KONAMI
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
17	新秀篮球10	SPT	EA
19	★汤姆克兰西 白金包	ACT	Ubisoft
24	Stoked (Big Air Edition)	SPT	EA
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	虫姬 双人 Ver1.5	STG	Cave
29	冬季运动会2010	SPT	EA
30	打击部队：红细胞	FPS	Vision Studios
12月			
1	Avatar: The Game	ACT	Ubisoft
1	MX对ATV 反射	RAC	THQ
10	侍魂 闪	FTG	SNK PLAYMORE
12	智代After -It's a Wonderful Life- CS修正版	AVG	PROTOTYPE
22	吉他英雄: Van Halen	MUS	ACTIVISION

Wii W-i-i

11月			
17	★生化危机 暗黑编年记	FPS	CAPCOM
17	托尼霍克 驾驭	SPT	Activision
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
19	CALLING 黑色来信	AVG	HUDSON
19	家庭挑战Wii	SPT	KONAMI
19	★马里奥与索尼克 在温哥华冬奥会	SPT	任天堂
26	★最终幻想 水晶编年史 THE CRYSTAL BEARERS	ARPG	SQUARE・ENIX
26	火影忍者 疾风传 龙刃记	ACT	TAKARATOMY
26	桃太郎电铁2010 战国・维斯英雄大集合！	SLG	HUDSON
12月			
3	★新超级马里奥Wii	ACT	任天堂
3	假面骑士 高潮英雄W	ACT	NBGI
3	木工餐馆	SLG	DORASU
5	★口袋妖怪Wii 皮卡丘大冒险	RPG	任天堂
10	钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST-黄昏的少女-	AVG	SQUARE-ENIX
10	★世界足球 实况胜利11人 2010	SPT	KONAMI
10	★圣恩传说	RPG	NBGI
10	家庭教练员2	ETC	NBGI
10	家庭教练员1+2	ETC	NBGI
10	斗真传	FTG	TAKARA TOMY
17	F1 2009	RAC	CODEMASTERS
17	NHK红白合战	ETC	任天堂
19	★战国无双3	ACT	KONAMI

PS2 Playstation2

11月			
19	世界最强银星围棋讲座	ETC	银星日本
12月			
10	世界足球 实况胜利11人 2010	SPT	KONAMI
12	萌萌第2次大战（略）2 CHU	SLG	SYSTEM ALPHA
23	NEOGEO收藏盒 上卷	FTG	SNK PLAYMORE
23	NEOGEO收藏盒 下卷	FTG	SNK PLAYMORE

NDS Nintendo Dual Screen

11月			
17	极品飞车 氮气	RAC	EA
12	日本史DS	ETC	IE Institute
12	世界史DS	ETC	IE Institute
12	洛克人EXE 操作流星	ACT	CAPCOM
19	★巫术 生命之契	RPG	Genterpris
19	★马里奥与索尼克 在温哥华冬奥会	SPT	任天堂
19	怪物战士	RPG	AlphaUnit
19	哆啦A梦棒球2	SPT	NBGI
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	★雷顿教授与魔神之笛	AVG	LEVEL5
26	料理妈妈3	ETC	TAITO
26	学研三味DS	ETC	学研
26	茶犬的部屋DS4	ETC	OTM
26	最新过去问题 二次考试对策 英检 完全版	ETC	IE Institute
26	强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗！	AVG	Russell
26	学研 英语三味DS	ETC	学研
12月			
3	认真学习LEO 危险物品4种类	ETC	SQUARE-ENIX
3	认真学习LEO 公务员考试	ETC	SQUARE-ENIX
3	新脑强育	ETC	MMV
3	SIGNAL	SLG	D3
3	人生游戏	SLG	TAKARA TOMY
3	公主默里 圣剑武勇传	SLG	ATLUS
7	★赛尔达传说 灵魂轨迹	ARPG	任天堂
10	★弧光之源3 瞳	SRPG	MMV
10	极限脱出 9小时9人9扇门	AVG	Spike
10	AGAIN FBI超心理搜查官	AVG	TECMO
17	迷你四驱车DS	SLG	ROCKETCOMPANY
10	DECA SPORTA DS的10种运动!	SPT	HUDSON
17	冬之奏鸣曲DS	SLG	D3
17	家庭教师 最强家庭大战	ETC	TAKARA TOMY
22	萌娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	RPG	Gust
24	萌萌2次大战略2 chu 大和抚子	SLG	system alpha
24	超恐怖故事DS 青之章	AVG	Alchemist
24	PostPet DS	ETC	MMV

PSP Playstation Portable

11月			
17	乐高 印第安娜琼斯2 未完的冒险	AVG	Activision
17	★小小大星球	PUZ	SCE
17	F1 2009	RAC	Codemasters
19	EXORSISTER	ACT	D3 Publisher
24	天神下凡	ACT	Ubisoft
26	光之圣女传说	SRPG	日本一
26	寒蝉黎明 携带版	ACT	ALCHEMIST
26	信长之野望 烈风传	SLG	KOEI-TECMO
26	三国志6	SLG	KOEI-TECMO
26	L的季节2 无形的记忆	AVG	5PB
26	★噗哟噗哟7	PUZ	SEGA
12月			
3	★心跳回忆4	SLG	KONAMI
3	★机战战士高达 高达VS高达 NEST PLUS	ACT	NBGI
3	★梦幻之星 携带版2	ARPG	SEGA
10	★英雄传说 空之轨迹超值版	RPG	FALCOM
10	★风云新撰组 幕末传 携带版	ACT	FromSoftware
10	世界足球 实况胜利11人 2010	SPT	KONAMI
10	大空军	SLG	GAE
10	死神 灵魂嘉年华2	ACT	NBGI
10	火影忍者疾风传 究极觉醒3	FTG	NBGI
10	欢迎来到羊村 便携版		Success
17	秋之回忆 选择版	AVG	5PB
17	秋之回忆 2nd 选择版	AVG	5PB
17	秋之回忆 然后	AVG	5PB
17	秋之回忆 那时的胶卷	AVG	5PB
17	秋之回忆 收藏盒	AVG	5PB
17	★女王之刃 螺旋混沌	SRPG	NBGI
17	★女王之刃 螺旋混沌 激斗包	SRPG	NBGI
17	萌萌2次大战略2 Chu	SLG	system alpha

PS3/360 「刺客信条2」话题中诞生的名作续作！

对于前作最大的不满是故事情节很薄弱，而本作的背景被设定为意大利的文艺复兴时期，很多这个时期的代表人物和标志性建筑都会登场，比如达芬奇的工作室就会在游戏中出现，总之这个时期在游戏中算是一个很强的看点了。此外，游戏中也增加了大量的新装备，如斧，槌，矛等等。而隐藏要素方面也有了十足的诚意，够玩家玩上一阵子的。



↑如果说前作是被无数个话题所包围的情况下诞生的话，本作同样不缺话题。

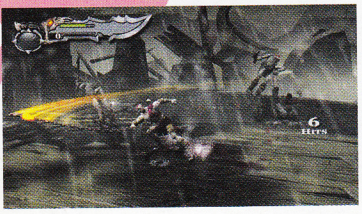
DS [巫术 生命之契] 新作集系列之大成降临DS！

老牌的古典RPG系列《巫术》最新作就要和大家见面了，老实说，这系列因其较高的门槛和上手度以及比较古典式的画面风格确实吓跑了不少人，但你若能静下心来玩上几个小时，你恐怕就会欲罢不能了。本作是厂商"巫术系列复兴计划"的其中一环，同时也将系列前几作大受好评的系统又做出了重大改进。



↑游戏通常为六人的队伍来组成，值得一提的是，这其中可以包括玩家自创的角色，相信代入感也会更强。

PS3 「战神1+2」高清复刻 尽显克里托斯战神风彩



总之无论算是初次体验也好，算是怀旧也罢，它至少都算是《战神3》推出之前的一个预热。而游戏本身的素质作为前提，又加上提升至720p且有奖杯，相信玩家也都愿意来接受这个"冷饭"。至于游戏的价格更是厚道无比的39.99美元，不到300元便可入手，可谓超值了。在此不禁又要说一句，最近的ACT玩家真是幸福得不得了，从9月到11月，每月都有几大ACT的代表作发售，《忍龙S2》、《魔女》、《战神1+2》，光这三个就不知要玩到什么时候……

Wii/DS [马里奥索尼克冬奥会] 再度来袭！

本作是由任天堂和SEGA共同开发的"马里奥与索尼克运动会"系列的最新作。前作发售前，SEGA的小口久雄曾扬言会大卖500万套，而实际销量已经达到600多万套的惊人数字，本作可以说是在前作光环的照耀下而顺理成章的诞生而来的。也是加拿大温哥华冬季奥运会的指定专用游戏之一。本作在内容上收录了包括高空回旋滑雪，滑板滑雪，以及花样滑冰等累计15余种雪上冰上的运动项目。除此之外还有不同主题的任务来让玩家进行挑战，还有原创的一些搞笑剧情的任务，相信届时玩家定会乐此不疲。

「我是传奇！I Am Legend」

上期我们讲到计算机装置概念的起源，而这些看似枯燥的发明则引领着时代一步步地向电子游戏的诞生走来。在本期，我们将正式与有历史记载的世界上第一款电子游戏见面，或许它看起来还十分简陋，但不可否认的是，游戏的一切都是从此开始的，而其中又有些什么创造了后来游戏的高速发展？在本期，我们将接近真相。（接上期）

文/霹雳五号 责编/小铁

真空管

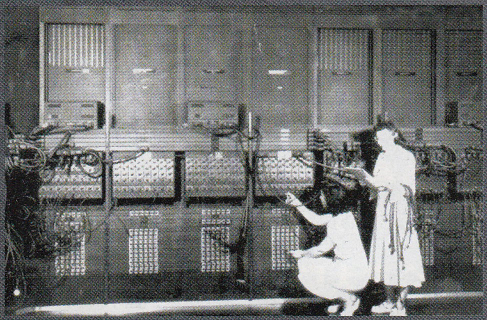


↑约翰·阿塔那索夫

当Mark I 仍在建造时，约翰·阿塔那索夫（John Atanasoff）和柯利弗德·贝利（Clifford Berry）正在设计史上第一部电子计算机（Electronic computer），它使用真空管取代了先前的装置所使用的机械继电器。他们的ABC，也就是“阿塔那索夫–贝利电脑”（Atanasoff–Berry Computer）。这台机器是世界上第一部电脑，约翰·阿塔那索夫和柯利弗德·贝利在1937到1942年间，在爱荷华州立大学建造了它。它融合了许多计算器上的重大革新，包括使用二维位算法、再生记忆体、平行处理，以及记忆体分离和计算机能。

有好几年，专利和荣耀落在约翰·穆胥黎（John Mauchley）和派斯伯·艾克（J.Presper Eckert）身上，他们是ENIAC的设计者；有好一段时间，ENIAC被视为世界上第一部全电子化电脑。直到1973年，法院才裁定阿塔那索夫是第一部电脑的发明人。

光就体积而言，ENIAC令人印象深刻。它的重量超过30吨，包含了30组分离设备、19000根真空管、1500个继电器，以及成千上万的其他组件。它的耗电量超过200千瓦，还需要强制送风冷却系统。



↑1946年的ENIAC电脑照片。

虽然体积巨大，ENIAC却是一部现代、分真空管架构发展时期前的电脑，它的设计概念成为了现代电脑的基石。

1947：小小的突破

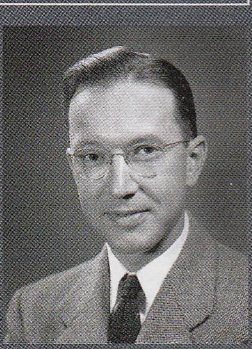
根据量子物理的实验结果，研究人员对于预测特定晶体通电时的反应相当感兴趣。这些晶体所表现的特性，既不是导体也不是绝缘体，也就是今日大家所熟知的半导体。威廉·萧克莱（William Shockley）领导了一群包括华特·布莱坦（Walter Brattain）和约翰·巴丁（John Bardeen）在内的研究员。萧克莱、布莱坦和巴丁三人组最后发现了驱使及调节电流通过半导体的方法，并创造了史上第一颗电晶体。



↑萧克莱与他的研究团队。

电晶体可以说是电子史上最重要的一项发明。原本需要利用堆高机才能搬动的电子装置，现在已经缩小至可由手掌持握的大小。它们变得更可靠，产生的热量也较小。自电晶体发明之后，电子革命才真正展开。1955年，萧克莱在加州的帕罗阿图（Palo Alto）成立了萧克莱半导体公司（Shokley Semiconductor），当地后来设立了供其他半导体公司迁入的园区。由于半导体产业的繁荣，该地区后来被称作硅谷（Silicon Valley）。

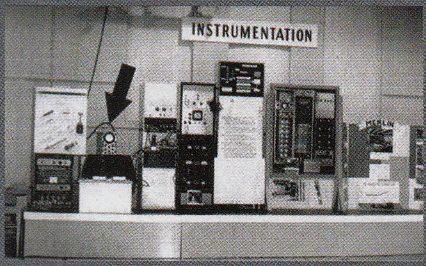
双人网球：最早的电子游戏？



↑威利·席根波森

威利·席根波森（Willy Higinbotham）是1950年代，在布洛克海芬国家实验室（Brookhaven National Laboratories）工作的著名物理学家。他在第二次世界大战时，担任曼哈坦计划（Manhattan Project）的电子电路设计师，当布洛克海芬国家实验室于1947年成立时，席根波森便参与其中。1958年，身为仪器设计群领导者的他，决定使用一台示波器、一台类比电脑和一些简单的按钮，创造一部小型的互动式游乐器，以替年度参观日增添一些乐趣。结果，他完成了一部简单的网球游乐器，这比《乒乓》（Pone）还早了十年。威利·席根波森的《双人网球》（Tennis for Two）成为已知最早的电子游戏。

《双人网球》在当时造成的轰动，人们大排长龙想要玩玩这个游戏。然而，席根波森却没有兴趣将这个点子变成商品进行销售。他后来提到，若他替这个点子申请专利，该专利将属于美国政府，而他顶多只能获得10美元左右的奖励。无论如何，《双人网球》持续运作了两年，最后为了一场展示宇宙背景辐射的展览而被解体。

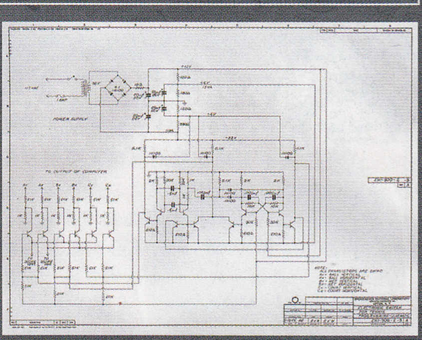


↑这是一些布洛克海芬所展示的一起，其中包括了《双人网球》（箭头所指）。

这整件事很快便被人遗忘，除了一位曾经到布洛克海芬作校外教学的青少年大卫·阿尔（David Ahl）。阿尔后来成立了《创新电脑杂志》（Creative Computing Magazine），这是电子时代的先驱杂志，杂志中也提到了他对席根波森的游乐器的亲身体验。

《双人网球》的玩法

威利·席根波森：荧屏上显示的是一座网球场的平面侧视图。在中间下方有一条水平线，代表球场的地板。中间较短的垂直线，代表网。在游戏开始前，一个位于球场其中一侧的固定亮点代表网球。每位玩家都有个可握于手中的小控制器。在控制器上有个旋钮可让玩家瞄准网球（上、下或水平），以及一颗按钮。要开始游戏时，由持球方选定一个角度并按下按钮，之后球可能会越过球网或是击中球网并反弹。若球越过球网，另一名玩家便可选择一个角度并尝试将球击回。他可以在球穿过球网或是反弹后，立刻击球，或是等着看球是否会落到球场外。在游戏中加入了简单的风阻，而且每次当球反弹时都会损失一些动能。球拍并不会显示出来，而且击打速度一斤预先设定好。我们原先设计击打速度的控制器，但考虑到增加额外的控制器可能会造成玩家操作上的问题而作罢。



↑《双人网球》的电路图

下期预告：《双人网球》的诞生，让电子游戏这种新的游戏方式开始以燎原之势风靡开来，而接下来将是电子游戏逐渐往主流形态方向发展，更多的游戏类型也将随之出现。在下一期，第一台针对家庭的电子游戏机将出现。敬请期待。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

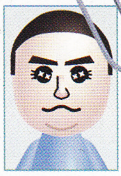
期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：Wii让第三方寒心了吗？

本期问题策划：杯具与餐具

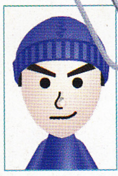


卖不好是你的事 BY:风林

《FFCC》销量大爆死，我看着都心疼。要说这游戏素质也算不错了，各方面都挺够意思的，怎么就激不起RPG民族的购买热情呢？

如果单从RPG这类型来说，Wii刚好处于一个不上不下很尴尬的位置，虽然有RPG游戏出，但名作正统篇基本上都不沾边。高清主机和掌机已经成为RPG进化派和保守派两方的首选平台，Wii的机能本来也不灵，与其在家用上做个体现不出任何优越性的玩意，还不如更剩点经费放到大普及量的NDS和PSP上。Wii主打的部分，刚好与传统游戏粉丝所追求的价值越发疏远，很不受传统RPG迷的待见。

而对于善玩家用机的玩家来说，在经历过XBOX360和PS3的HD画面洗礼后，PS2水准的Wii被无视是很正常的。《FFCC》的命运，早就该预料到。其他类型同理可证，第三方游戏卖不好和Wii的受众群体确实有很大关系。尽管Wii有高于其他主机的销售台数，但购买人群并不都是原有的忠实粉丝。再加上这年头跨平台、逆移植、再复刻的风潮如此兴盛，玩家就等你把游戏移植到自己所有的主机上，也不必去再买台Wii来烧钱。当然，《怪物猎人3》是个例外，这批玩家看到新作的心痒程度非常高，销量还过得去也就不奇怪。总之，卖不好是你的事，什么MMV，SE，早该悟到这些。你们都跟NBGI的《太鼓达人》学学。



能不寒么？拔凉拔凉的 BY:北斗

Wii刚发售不久的时候，曾经就有人用“三坟机”来形容它，当时我还不信，毕竟几款大作的销量不如人意并不代表一切。直到后来，几乎大部分传统大作的惨淡销量终于让我明白“三坟机”果然并非浪得虚名之辈。

最近，Wii上的《最终幻想编年史 水晶守护者》首日销量只有区区2.6万份，店头消化率34%，有人再次用“暴死”来形容。说真的，我觉得这人实在是大惊小怪。一来Wii上的前作“时之回声”首日销量才1.4万份，这次已经进步多了——虽然实际上还是难兄难弟吧。二来这些年栽在三坟机上的大作还少吗？又不缺你FFCC一个，不要以为蹭了FF的名头就可以横行无忌了。前一阵子在360和PS3上大受好评、销量接



近百万的《死亡空间》发售了Wii版，首周销量8200份……两相对比，待遇岂止云泥？任天堂欧洲地区老总雷吉对《现代战争2》等大作不在Wii上发售表示遗憾，遗憾个鬼啊！这么多惨痛的教训都摆在眼前，人家还开发Wii版才是有病。

Wii火了，任天堂发了，第三方厂商们的心却凉了。

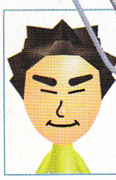


活该，自找的 BY:翅膀

Wii就是给任天堂自己赚钱的机器，第三方能大卖的例子实在太少了，少到不能再少，即便是如《怪物猎人3》之类能卖百万的超大作，在任天堂动辄数百万的马大叔、宠物小精灵、脑锻炼、手锻炼、脚锻炼、全身锻炼面前却显得那么不值一提，一百万在老任眼里就是失败，在第三方眼里就是井喷爆炸，这还不能说明问题吗？

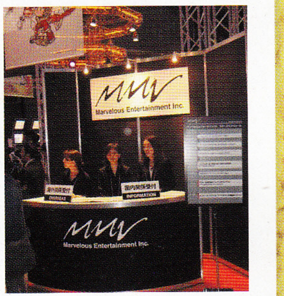


要说MMV的悲剧，那不是单单他一家的问题，别说《胧村正》、《国王物语》这种原创牌子了，就连《FF水晶编年史》这种打着经典旗号的游戏，销量都达不到FF品牌应该具有的高度，某厂的立体忍者活剧，更是连PS2时代的零头都卖不到，这根本就不是作品本身的问题，而是Wii的用户群和传统的游戏玩家群体就不一样，别看Wii卖得多，真正玩传统游戏的人还没有PS3和X360多，那些为了老任体感游戏去买Wii的绝大多数人根本就不会理会其他厂商出的传统游戏。但日本的第三方偏偏就不认这个理，非要眼馋Wii的销量一个劲的把游戏往上出，结果一个个暴死，自找的你怪谁呢？

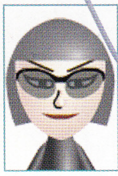


一个愿打，一个愿挨！ BY:蔬菜汁

《FFCC》遇到了Wii上滑铁卢，这让我们想起无数倒在任方盒脚下的战士，当然这也包括MMV呕心沥血制作的《国王物语》在内。那么以后还会不会有第三方在Wii这块田地上播种呢？答案是肯定的，而且还会大有人在。之所以很多厂商都选择在Wii平台开发游戏，无外乎都是看中了硬件超高的发售量和普及度，以及相对比较少的开发经费（相对于PS3和360），但是玩家之所以选择

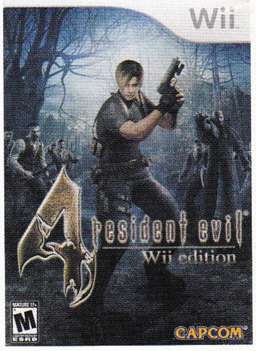


购买Wii，大多是相中了它特有的运动型健康游戏，使用特殊的操作手柄玩起来确实别有一番风味。而第三方游戏开发商们看起来却更像是在押宝，不过，Wii的画面效果比不过PS3和XBOX360，而又没有掌机的便携性，作为一款高质量的家用机显然比较勉强，只能算是比较有特色的家用机，所以，玩家们如果想领略大作的风采完全可以选择另两款高端主机。经过了一段时间，主机观已经在玩家的头脑中根深蒂固，所以，即使像MMV这样呕心沥血的厂家出现，大部分玩家也不会买帐。想风投的商家永远都不会消失，惨剧也会继续延续下去。



任众生大悲，唯老卡独乐 BY:桔梗

“第三方坟墓”也就是通常所说的“三坟”，指的就是第三方厂商在Wii上基本全败。Wii的全球装机量基本是X360和PS3的总和。这么猛的话，按理说第三方应该分享到了很好的成果，可现在莫说是分享，就连“重在参与”的案例都已经不多了。究其原因，问题还是出在第三方自己作品的定位这种策略失误，或品牌号召力不强。一个原创游戏除非是创意非常强或非常好玩才有可能变热，否则在Wii上是根本没有希望的，如果说360和PS3的市场多半相似的话，那么Wii与它们的市场则完全不同。所以一个品牌能不能禁得住考验，只要第三方敢去挑战一下Wii就可以知道答案了。



成功的例子不是没有，看看人家老卡就行了。《怪物猎人3》目前全球出货量已经达到了110万，光这一个游戏就已经基本赢了其他第三方了，再看看早些时候的《生化危机 安布雷拉公司历代记》也有着全球120万，而最让人吃惊的是《生化危机4》的第四个版本都能再卖160万，这还让人说什么？怎么说？



《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

电击光盘精彩抢先看!

内容超长,180分钟!
精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

心灵杀手(Xbox360)/最终幻想13(PS3/Xbox360)/黑暗血统 战神之路(PS3/Xbox360)/阿凡达(PS3/Xbox360/PSP)/质量效应2(Xbox360)/终极大越野 反射(PS3/360/NDS)/破坏者(PS3/Xbox360)/但丁的地狱(PS3/Xbox360/PSP)/永恒终焉(PS3/Xbox360)

火线点评 点评时下流行游戏软件

使命召唤 现代战争2,体验警匪的双重视角
刺客信条2,展现没落贵族的暗杀复仇之旅
罪与罚 宇宙的后继者,经典射击大作重生

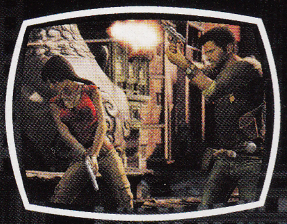


LIVE试玩 最新下载游戏体验

《战神合辑》画面对比&《战神3》试玩体验

特别策划 探索业界各类话题

《神秘海域2》制作花絮揭秘(下集)



斗剧欣赏 国内外街机赛事

《超级街头霸王4》新关卡&对战视频

恶搞频道 奇思妙想大集合

家用机《铁拳6》角色换装恶搞集锦

特别收录 光盘内附赠内容

《战国BASARA》电视动画连载(完结篇)

20Min 《但丁地狱》频繁展开宣传攻势 《质量效应2》呈现人类险峻未来

《但丁的地狱之旅》一直以来都在不断公开最新的研发影像,相信很多玩家都会对这款充满神话色彩的动作游戏非常感兴趣。本作引领玩家深入到诗人但丁笔下精彩描绘的九层地狱当中,体会如同神话史诗般的壮丽场面。每一层地狱都有独特的壮观环境、崭新的生物、骇人的恶魔、故事元素以及精彩配乐。另外,这次《质量效应2》也公开了最新影像,在本作中,Saren的邪恶大军已被击败,而试图在银河各角落留下足迹的人类,则将面临更险峻的未来。本期新作绝对精彩,请大家一定要留意我们的"魅力抢眼秀"栏目!



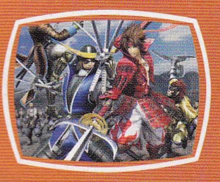
10Min 《现代战争2》,警匪双重体验 《刺客信条2》,贵族复仇之旅

《使命召唤 现代战争 2》游戏主线延续 4 代的剧情,继续带领玩家在全球各地的战场中出生入死。这款游戏把现代战争的要素刻画得淋漓尽致,除了一般的地面遭遇战之外,例如空中火力压制、街头巷战、协同作战等等,玩家都可以在游戏中体验到。这次的《刺客信条2》历经2年紧张的研发,提供广大的地理环境,使玩家可以享受无拘无束的自由世界。故事设定于意大利文艺复兴时代,玩家化身为一个被庞大集团所出卖的年轻贵族,并因此展开了他的复仇之路。更多精彩点评,敬请大家关注我们本期的节目!



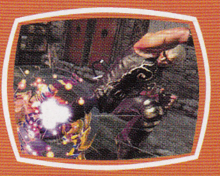
60Min 动画连载无止境 BASARA完结!

众多读者期盼的《战国BASARA》动画连载,终于将在本期为大家献上完结篇。上期我还提到,通过这段时间的积累,我们这里的游戏动画资源已经极大的丰富,在《BASARA》连载完后,我们会在下期为大家带来一个电影版动画,等到再下一期则又开始一个短篇的动画连载作为调剂。总之,想要欣赏更多好的游戏动画,一定要关注我们的光盘哦。



5Min 铁拳6随处恶搞 众角色换装集锦

上期我们收录了《铁拳6》大量的搞笑结局,不过这个游戏的恶搞元素还不止这些,本期我们再为大家带来其中很多角色的"换装集锦"。不知道还有多少老读者记得,当时《铁拳5》发售的时候,小沛就曾在杂志上为大家展示过很多角色换装后的效果。这次"重操旧业"感觉非常亲切,并且也有不少新的发现,于是便拿出来跟所有的读者一起分享。



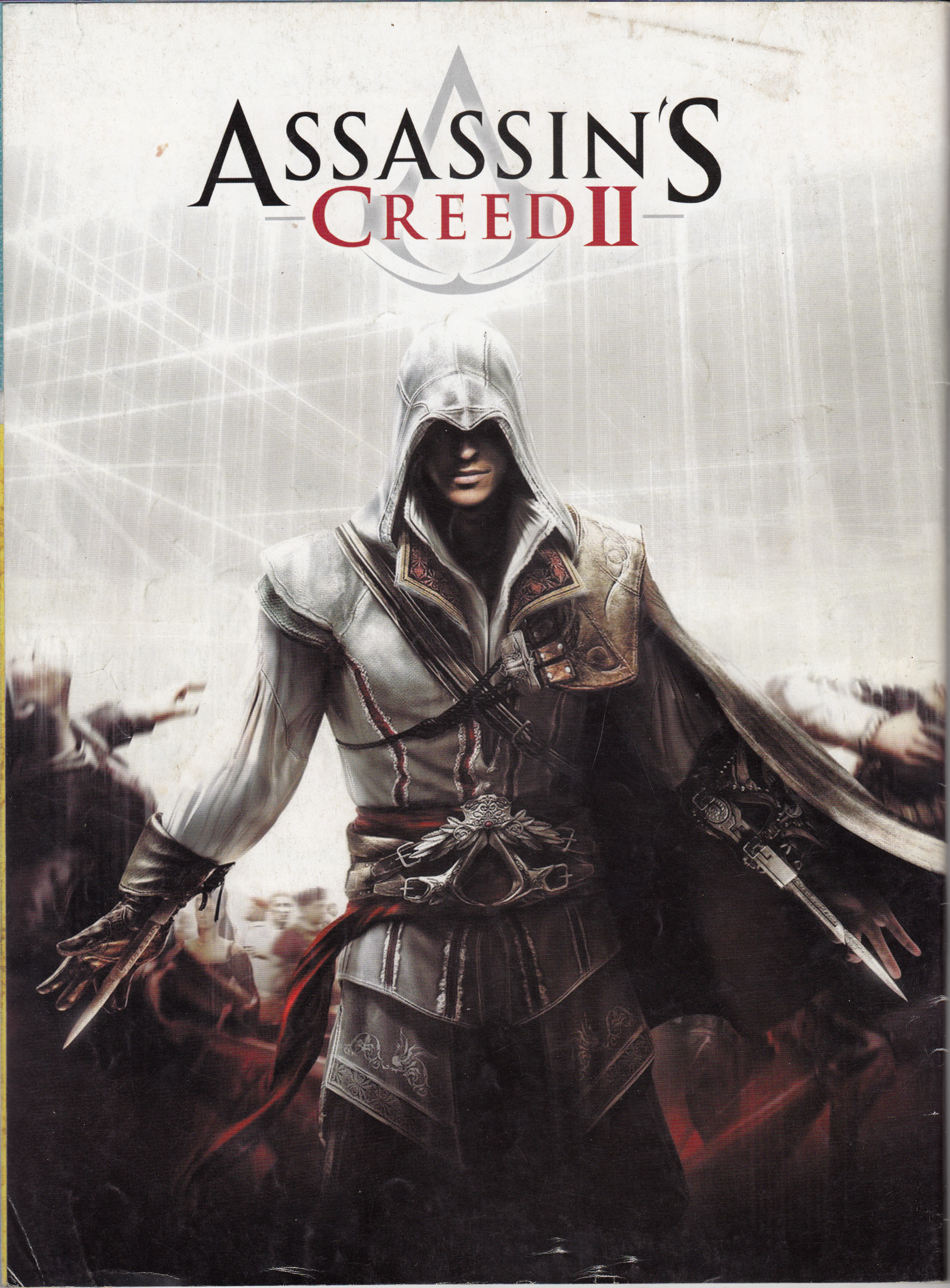
15Min 《神秘海域2》再造PS3经典 众多幕后制作花絮全部公开

继《神秘海域》以16世纪英国知名航海探险家德里克的宝藏为题材之后,这次《神秘海域2》的主题则是围绕在13世纪远渡重洋来到元世祖忽必烈汗所统治的中国,并以《马可波罗游记》一书让西方一窥神秘东方的传说冒险家马可波罗身上。这次主角内森所要寻找的,正是当年马可波罗西行返乡时所失落的忽必烈赏赐珍宝。不过随着故事的进展,内森将发现与他争夺宝藏的国际战犯更大的阴谋,以及传说中世外桃源香格里拉的真相。本次特别策划中将为大家带来本作的制作花絮下集,所有开发秘闻一并揭晓。



《电击收藏》,诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩,那就赶紧秀出你自己吧!

●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
●如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等),请致电:010-64472729转401。


ASSASSIN'S
CREED II